1992年9月1日発行(毎月1回1日発行)第11巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

SEP.1992 9

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！パソコンの楽しさを伝える雑誌



特別定価480円（別冊付録共）

エプソンの新製品 PC-486GRでWindowsを体験しよう！

超実力派レーザー/カラー対応インクジェット・プリンタ使用レポート

キヤノン「LBP-A304E」 YHP「HP Desk Jet 505J」

FM Townsの可能性を探る！

EUPHONY II/MTRでコンピュータ・ミュージックを！

好評連載 ゲーム制作・教材制作に役立つ

先生と生徒のためのBASICプログラミング講座

～第5回・弾性衝突をゲームにしてみよう～

パソコンで遊べるゴルフゲーム最新作

●ペブルビーチの波濤●ビッグオナー●アラスカンマラミュートG・C・

今、MEGA-CDが熱い！

全ゲームソフト一挙掲載

夏休み特別企画 ワンダーエッグ「ドルアーガの塔」大攻略

今月の新作ソフト情報

全79タイトル満載！

●パソコン 28作 ●スーパーファミコン 8作 ●ファミコン 6作 ●PCエンジン 6作 ●メガドライブ 4作 ●ゲームボーイ 5作 ●ゲームギア 3作 ●アーケード 9作 ●ゲーム・ミュージック&ビデオ 10作

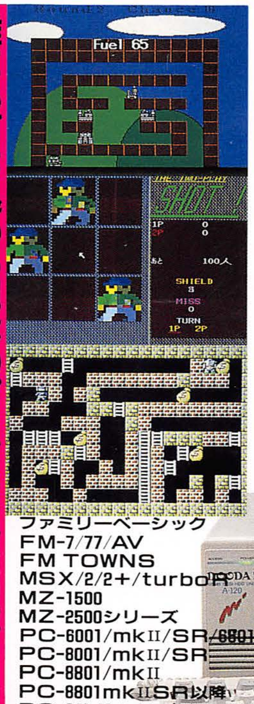
今月の注目パソコン・ゲーム

緋王伝／アーリーキングダム／ファイナルファイト／キャッスルズ／蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史 他

発表！ 第6回日本ゲーム・ミュージック大賞

あの『ウォーリーをさがせ！』がゲーム業界に急進撃！

誰にも打ち込める34本のプログラムを掲載



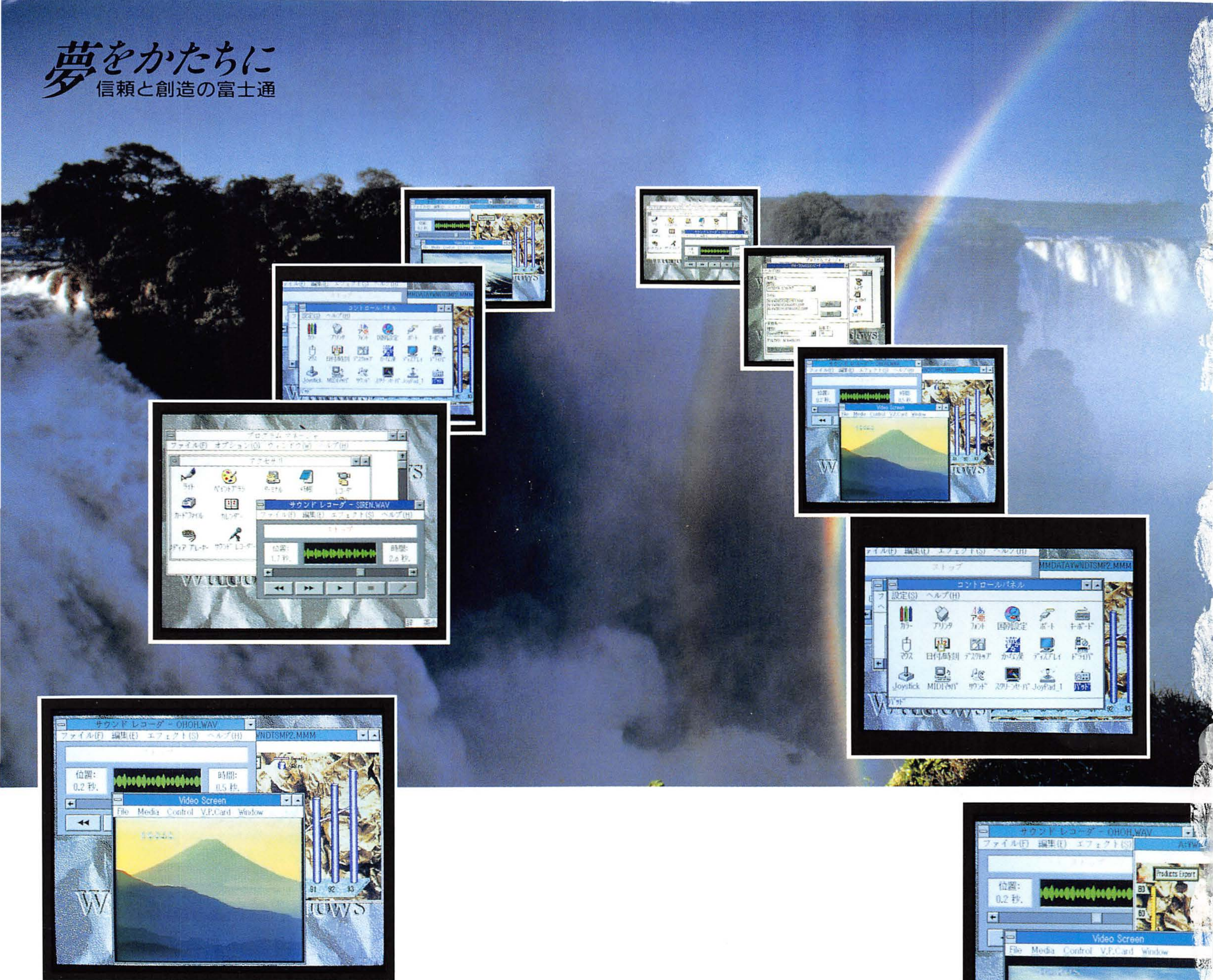
ファミリーベーシック
FM-7/77/AV
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
PC-6001/mkII/SR/6601/SR
PC-8001/mkII/SR
PC-8801/mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ
PC-286シリーズ
X1/turboシリーズ
X68000シリーズ
PB-100
PC-E500



パソコン エプソン『PC-486GR』＋
HD 緑電子『DOODA! A-120』＋
プリンタ YHP『HP Desk Jet 505J』

別冊付録 キヤノン『BJ-15v』印字例付き

販売店プロ・アドバイザーが選んだ パソコンワープロ・ソフト・ガイドブック



※レーザーディスク映像のWindows表示は、今後サポート予定です。



業界標準のマルチメディア・プラットフォーム「WindowsMME」を提供。

「WindowsMME」(日本語Microsoft® Windows™V3.0 with Multimedia Extensions V1.0)は、「日本語Microsoft® Windows™ V3.0」の機能をベースに、各種音声データの録音再生やAV機器の利用などを容易にしたマルチメディア対応の「Windows™」です。まず、サウンド機能としては、ナレーションやアラーム音に利用できるPCM音声の録音再生、各種MIDI音源の再生、そして、BGMやナレーションに効果的なCDオーディオの再生などを可能としました。また、アニメーションデータの再生機能も搭載。さらに、レーザーディスクの制御機能により、外部AV機器との連携もOKになりました。マルチメディアオーサリングやプレゼンテーションなど、映像や音を活かした様々なマルチメディアアプリケーションの幅広い利用ができます。もちろん、これまでの資産を継承しているので、「Microsoft® Excel」「1-2-3/Windows」などの豊富なWindows™ V3.0対応ソフトや各種MS-DOS®ソフトの利用も可能です。

標準価格:¥34,800(税別)　提供会社:富士通(株)

FMTOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土(祝日を除く) 東京(03)5690-0032／大阪(06)346-5487　現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、下記にて承ります。

●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●盛岡(0196)51-9829 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●足利(0284)72-3390 ●宇都宮(0286)38-9865 ●東京(03)3646-0816
●大宮(048)649-7055 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(043)222-3117 ●藤沢(0466)24-6072 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877
●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(053)453-7106 ●沼津(0559)52-2514 ●滋賀(0775)25-5585 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610
●大阪(06)346-5415 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●徳島(0886)56-0304 ●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●高知(0888)21-2234 ●福山(0849)27-3553
●福岡(092)713-4392 ●北九州(093)521-8828 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616 ●宮崎(0985)31-8327 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248

マルチメディアだから、できた。
対戦型ゲーム「富士通 Air Warrior」
いよいよ始動。



「富士通Air Warrior」は、米国Kesmai社と富士通の共同開発により生まれたパソコン通信による対戦型ゲーム。この世界の中には、架空の戦場が用意されていて、3つの国が互いに交戦中。あなたはファイターとしてこの戦いに参加し、数多くの敵機と渡りあって撃墜王をめざすのです。従来のフライトシミュレーションのようにコンピュータが敵機というものではなく、パソコン通信に参加する人間同士による対戦なので、複数の航空機を相手にリアルなドッグファイトが楽しめます。もちろん、ビジュアルやサウンドもリアル。多人数でチームを組んで、自分の国を勝利に導く本格的戦術シミュレーションゲームも可能なのです。さあ、戦いの空へ。「富士通Air Warrior」は、あなたの参加を待っています。

通信ソフトパッケージ価格：¥7,800（税別）　提供会社：富士通（株）

ついに登場！48ドットプリンタ インクジェットプリンター8

バブルジェット方式による高速（56cps）、高品位48ドット/360dpi印字（24ドット印字にも対応）。ゴシック体漢字フォントを標準装備し、縮少印刷もサポート（70%、50%）。

※48ドットで印字するには、対応アプリケーションが必要です。

標準価格：¥79,800（税別）
提供会社：富士通（株）　7月提供予定

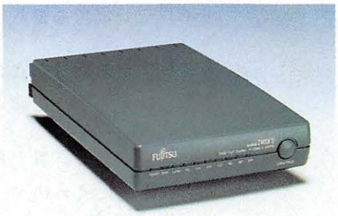


※写真はカットシートフィーダ（オプション）装着時のものです。

富士通パーソナルモデム 2400FII 登場

2400 bpsのスピード、MNPクラス5、V.42bisのデータ圧縮機能により、効果的なパソコン通信環境を実現。

標準価格：¥35,800（税別）
提供会社：富士通（株）



ワープロ感覚で簡単ビデオ編集 ビデオ工房

「ビデオ工房」は、ソニーのVbox（CI-1000）とご家庭のビデオ機器を利用して、ビデオ編集を行なうためのツールです。

※本ソフトはビデオ機器の種類によってご使用になれない場合があります。ご購入の際はご確認ください。

標準価格：¥14,000（税別）
提供会社：富士通（株）





ハードディスクタイプも登場！ 充実のモデルUXラインアップ。



モデルUX40

洗練されたコンパクトな一体型、モデルUXにハードディスクタイプモデルUX40（2FD, 40MBHD）が登場。低価格、省スペースと高速・高性能をかねそなえた抜群のコストパフォーマンスを実現しました。

コンパクト&ハイクオリティの"モデルUX"

●従来の約1/2（当社比）の省スペースを実現。●高精彩トリニトロン® ディスプレイ採用。●フロントローディングCD-ROMドライブ標準搭載。●32ビットi386™SXCPU（16MHz　0ウエイト）を搭載して快適レスポンス。



モデルCX20

パワフル&クイックの"モデルCX"

●高速・高性能を誇る32ビットi386™CPUを搭載。さらにVRAM性能向上により、快適レスポンスを実現。●FDモデルから100MBHDモデルまで充実のラインアップ。FDモデルも後から内蔵ハードディスクを増設できます。

モデルUX

モデルUX10（1FD）……………………263,000円（税別）
モデルUX20（2FD）……………………288,000円（税別）
モデルUX40（2FD、40MBHD）………388,000円（税別）

モデルCX

モデルCX10（1FD）……………………308,000円（税別）
モデルCX20（2FD）……………………333,000円（税別）
モデルCX40（2FD、40MBHD）……433,000円（税別）
モデルCX100（2FD、100MBHD）…533,000円（税別）
カラーCRTは別売。

マルチメディア・エリート

FM TOWNS II

※商品はすべて本体標準価格です。本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボードは含まれておりません。※本広告に掲載の商品の価格については消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。



❖拡大表示をした場合にはグラフィック表示は多少変形します。

15インチカラーディスプレイ（ドットピッチ0.28mm）
PC-KD1511……………………標準価格**118,000**円（税別）
15インチカラーディスプレイ（ドットピッチ0.31mm）
PC-KD1521……………………標準価格**89,800**円（税別）

❖画面はハメコミ合成です。



15インチカラーディスプレイテレビ
PC-TV354……標準価格**110,000**円（税別）
（アンテナおよび工事費別）



14インチカラーディスプレイ
N5913R………標準価格**105,000**円（税別）

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉 NECパソコンインフォメーションセンター　受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日（祝日を除く）
東京 03(3452)8000　大阪 06(943)9800　名古屋 052(251)9800　東北 022(262)9800　九州 092(262)9800　電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。
▶本広告に関する詳しい資料を差し上げます。右の請求券をハガキにはり、住所、氏名、年令、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝五丁目7-1 NEC(10-27075) マイコンBASIC 係までお送り下さい。

NECグループ

資料請求券
マイコンBASIC
ディスプレイ8.8
(10-27075)

EPSON

▼画面は専用拡張ビデオボードを使用、Windows対応ソフトのLotus Freelance、Microsoft Excelと、98用DOSアプリケーションソフトの一太郎Ver 4.3を同時起動したものです。一太郎Ver 4.3で文書を作成しながら、Lotus FreelanceやMicrosoft Excelによる表計算処理が行なえます。



エプソンなら、98ソフトがマルチウインドウになる。

98の世界でいままでできなかった「MS-DOSアプリケーションソフトをマルチウインドウで使う」こと。
——ワープロや表計算など違った種類のソフトを、同一画面上で同時に作動させるというWindowsのメリットが、
新登場の専用拡張ビデオボードを装着することにより、エプソンの486マシンで活かせます。
使いなれた98ソフトを広くなった画面上にいくつも呼びだせ、画面表示もグンとスピードアップ、作業の効率が飛躍的に向上します。
Windows本来の快適さを、あなたの98ソフトで体験してください。

98 PROGRESS EPSON PC

98アプリケーションソフトがマルチウインドウで起動 ［専用拡張ビデオボード］

①複数の98対応DOSアプリケーションソフトをWindows上で動作可能。手持ちのソフト資産がそのまま活かせる。②解像度アップ(640×480/1024×768ドット)で、いくつもの情報を呼びだして効率よく作業できる。グラフィックをあざやかに表現する、256色表示[*1]もできる。③グラフィックアクセラレータ機能で画面表示が高速化、作業がスムーズになる。

表示も印字も美しい。PCでWYSIWYG ［アウトラインフォントボード］

文書レイアウトなど印刷のイメージがそのままディスプレイ上で確認でき、シリアルプリンタでもギザギザのない美しい文字で印刷できる。

処理速度をさらにスピードアップする ［オーバードライブプロセッサ］

CPUスピードを2倍にアップグレードでき、様々なデータの高速処理が可能。

Windows本来の持ち味を引きだす［486マシン］

CPU i486™SX搭載で処理速度は約2.5倍。[*2] ビデオ回路のハイグレード化で、表示速度が2〜3倍に。[*2] 98シリーズの豊富なソフトウェア/ハードウェア資産もそのまま活用できる。快適なWindows環境を実現するPC-486GR/GFは、必要な時、必要な機能を追加してアップグレードできる、パワフルで将来性の高いパソコンです。

※1 1024×768ドットの256色表示にはオプションの増設ビデオメモリが必要です。※2 PC-386GS/GEと比較。

HR High Resolution

●CPU i486™SX 25MHzノーウェイト。●ハイレゾリューションモード搭載。●ユーザーズメモリ1.5MB(ハイレゾモード時)標準実装、最大14.5MBまで増設可能。●SCSI対応100/200MB HDD内蔵可能。

■GR3 ¥483,000 3.5インチFDD×2+5インチFDD×1タイプ
■GR5 ¥458,000 5インチFDD×2タイプ
■GR5E ¥608,000 5インチFDD×2+100MB HDDタイプ
■GR2 ¥458,000 3.5インチFDD×2タイプ
■GR2E ¥608,000 3.5インチFDD×2+100MB HDDタイプ

Windowsを高速で活かすハイレゾマシン

PC-486GR 標準価格 ¥458,000〜

intel in it.



〈写真はPC-486GR3〉

●CPU i486™SX 16MHzノーウェイト。●ハイレゾボード(オプション)装着によりハイレゾリューションモードに対応。●ユーザーズメモリ1.6MB標準実装、最大14.6MBまで増設可能。●SCSI対応100/200MB HDD内蔵可能。

■GF3 ¥373,000 3.5インチFDD×2+5インチFDD×1タイプ
■GF5 ¥348,000 5インチFDD×2タイプ
■GF5E ¥498,000 5インチFDD×2+100MB HDDタイプ
■GF2 ¥348,000 3.5インチFDD×2タイプ
■GF2E ¥498,000 3.5インチFDD×2+100MB HDDタイプ

Windowsの未来に応える高速処理マシン

PC-486GF 標準価格 ¥348,000〜

intel in it.



〈写真はPC-486GF3〉

●写真のディスプレイは別売りです。CR-5500(ハイレゾリューション・ノーマル両モード対応)¥168,000●記載の商品価格は、すべて税別です。●intel in itは米国インテル社の商標です。●記載の会社名、商品名は各社の商標又は、登録商標です。

「体験！エプソン486ハイレゾフェア」開催　場所／東京・秋葉原「LaOX THE COMPUTER館」 開催日／9月11日(金)、12日(土)、13日(日)〈3日間〉
エプソンがお届けするWindowsの新しい世界を体験する3日間。実際に見て触れられる、このチャンスをお見逃しなく。ぜひご来館ください。

【EPSON FAX Information】 EPSON製品の最新情報をFAXにてお知らせします。——ファクシミリ付属の電話機(プッシュ回線使用)から、東京(03)3377-0277・大阪(06)397-4359にお電話下さい。ご要望の情報のBOX番号は、BOX番号⓪⓪のメニューで、ご確認下さい。

●エプソンPCシリーズに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします エプソンPCインフォメーションセンター 東京(03)3377-3531 大阪(06)397-0915 名古屋(052)953-9230 ●受付時間 AM9:00〜PM5:30 月曜日〜金曜日(祝日を除く)

エプソン販売株式会社 ■本社:〒151 東京都渋谷区初台1-53-6■ショールーム:〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル5階■支店・営業所:●札幌(011)222-2821●旭川(0166)26-9522●仙台(022)263-3691●秋田(0188)32-4002●酒田(0234)23-8200●大宮(048)644-3400●千葉(043)225-0984●東京中央(03)3258-4841●立川(0425)27-6168●横浜(045)316-4820 ●長野(0262)24-7660 ●松本(0263)36-7251 ●新潟(025)243-8515 ●金沢(0762)62-3216 ●岐阜(0582)65-4130 ●静岡(054)251-1061 ●名古屋(052)962-7001 ●京都(075)361-7551 ●大阪(06)397-0900 ●米子(0859)23-2860●岡山(0862)23-3331 ●広島(082)240-5411 ●高松(0878)23-3646 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)54-5088 ●沖縄(098)869-3440 ●システム特販部(03)3377-2201 ●東京第一営業部(03)3373-6225
セイコーエプソン株式会社 ■本社:〒392 長野県諏訪市大和3-3-5 ※カタログをご希望の方は、ハガキに製品名と住所、氏名、年齢、職業、電話番号、雑誌名を明記してお申し込みください。送付先:〒151東京都渋谷区初台1-53-6エプソン販売株式会社宣伝部パソコン資料請求係

★消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店及びエプソンOAサプライK.K.(0120-25-1528)でお買い求めください。

SHARP

目の付けどころが、
シャープでしょ。

X68000 CompactXVI
NEWS

パーソナルワークステーション X68000 CompactXVIについての ご意見、ご要望にお応えします。

Opinion 1
(ハードディスクが使いたい。)

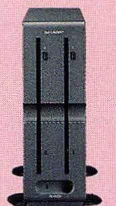
Compact専用の内蔵ハードディスクが登場します。SCSI仕様の80MB。場所を取らずに高速・大容量ファイル環境を実現します。

■内蔵用ハードディスクドライブ(CZ-674C専用) CZ-68HA 9月発売予定
※取りつけに関してはシャープお客様ご相談窓口にてご相談ください。(取りつけ費別)。

さらに大容量をお望みの場合、外付け用のSCSI端子で一般のSCSIハードディスクも接続可能。フルピッチSCSI端子とハーフピッチSCSI端子を接続するためのSCSI変換ケーブルも用意しています。

■SCSI変換ケーブル CZ-6CS1……標準価格12,000円(税別)

Opinion 2
(従来のソフト資産を活かしたい。)



これについても、Compact専用の外付け5インチフロッピーディスクユニットを用意していますから、従来の68シリーズの資産を有効活用できます。3.5インチと5インチの間でのデータのやりとりも可能。また、CZ-674C及びCZ-6FD5のスイッチ設定を変えれば、5インチソフトからの起動が可能になり、市販ソフトなどそのまま使えます。

■増設用5インチ・フロッピーディスク・ユニット(CZ-674C専用) CZ-6FD5 標準価格99,800円(税別)

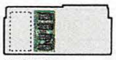
Opinion 3
(ディスプレイテレビを接続したい。)

Compactは、従来のシリーズと比べ体積比44%と小さいため、コネクタの形状も異なっていますが、このケーブルを使用することにより、ディスプレイテレビやRGBシステムチューナーを利用できます。

■ディスプレイテレビ/CZ-6TU用RGBケーブル CZ-6CR1 標準価格4,500円(税別)
■ディスプレイテレビ/CZ-6TU用テレビコントロールケーブル CZ-6CT1 標準価格5,500円(税別)

Opinion 4
(メモリ環境をパワーアップしたい。)

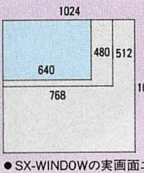
Compactは2MBのメインメモリを標準装備していますが、本体内で最大8MBまで拡張できます。

	容量	周辺機器
標準	2MB	—
拡張	4MB	 CZ-6BE2D
	6MB	 CZ-6BE2B
	8MB	 CZ-6BE2B×2

■2MB増設RAMボード
CZ-6BE2D 標準価格54,800円(税別)
■2MB増設RAM
CZ-6BE2B 標準価格54,800円(税別)
※取りつけに関してはシャープお客様ご相談窓口にてご相談ください(取りつけ費別)。

Opinion 5
(液晶ディスプレイとSX-WINDOWの関係は?)

液晶ディスプレイ(LC-10C1-H 標準価格598,000円・税別)の解像度は640×480ドット。Compactでは、従来のX68000シリーズの画面モードにこの画面モードをプラス。解像度の制約を受けないウィンドウ環境ならではの機能です。このようにSX-WINDOW環境の確立により、ハードウェアに依存しない快適な操作環境が実現します。



●SX-WINDOWの実画面エリア:1024×1024ドット●SX-WINDOWの通常表示エリア:768×512ドット●SX-WINDOW上での液晶ディスプレイの表示エリア:640×480ドット

Opinion 6
(数値演算プロセッサはほんとに速い?)

ご存じのようにMPU68000自体は複雑な計算(浮動小数点演算)を単純な計算の組み合わせで行っています。X68000シリーズに装備されている浮動小数点演算パッケージ「FLOAT2.X」は、よく使う単純な組み合わせをまとめたもの。数値演算プロセッサは、いわばこのパッケージの機能を、ハードウェアで高速に実現し、MPUの負担を軽くするものです。アプリケーションプログラムの中には浮動小数点演算を必要としないものもあるため、すべてのプログラムが高速になるわけではありませんが、レイトレーシングなど大量の実数演算を必要とするソフトウェアの場合、飛躍的な実行速度の向上が期待できます。

■数値演算プロセッサ CZ-6BP2 標準価格45,800円(税別)
※数値演算プロセッサはCZ-6BE2D上に装着します。
※取りつけに関してはシャープお客様ご相談窓口にてご相談ください(取りつけ費別)。



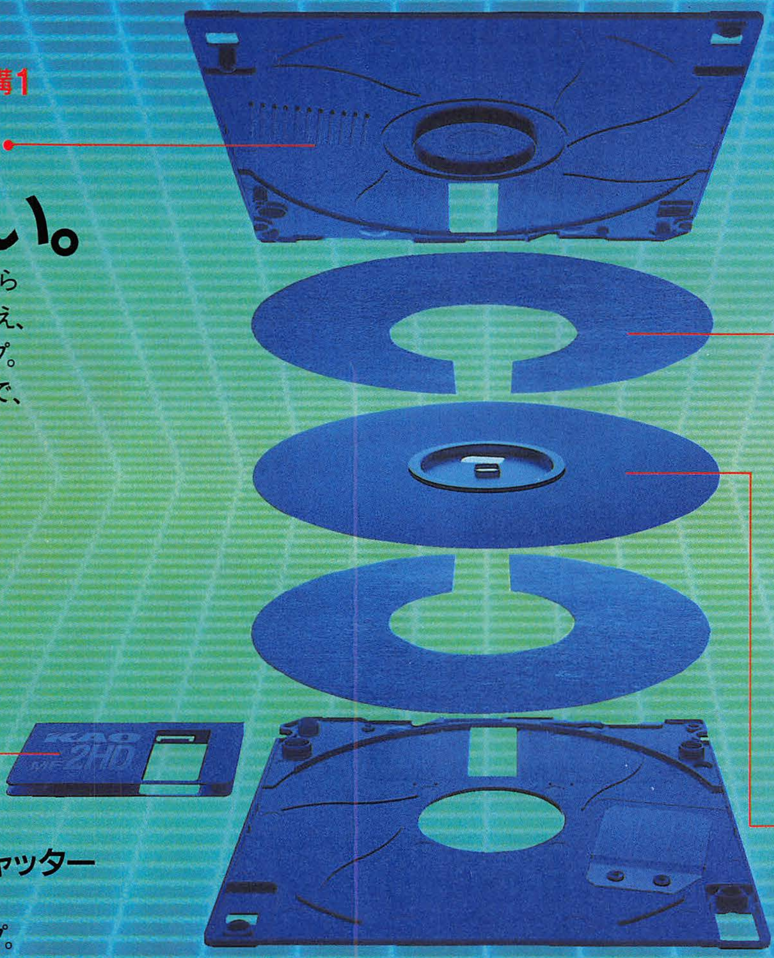
X68000
PERSONAL WORKSTATION・XVI
Compact

本体＋キーボード＋マウス
2HD3.5インチFDDタイプ
CZ-674C-H(グレー) 標準価格298,000円(税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.28mm)
CZ-608D-H(グレー) 標準価格94,800円(税別)

■お問い合わせは…電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06) 621-1221(大代表)
電子機器事業本部AVCシステム事業推進室 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)3260-1161(大代表)
シャープ株式会社

KAOフロッピーディスク、新発売。

ダブルガード機構で チリ・ホコリに断然、強い！



ダブルガード機構1

シェルが新しい。

帯電防止樹脂だから
静電気の発生を抑え、
チリ・ホコリをストップ。
放射状リブの採用で、
クリーニング性が
一段とアップ。

ダブルガード機構2

ライナーが新しい。

世界初、特殊高吸塵
ライナー（特許申請中）
を採用。繊維の1本1本に
クリーニング剤をコーティング。
だから、チリ・ホコリを
しっかりクリーン。

プラスチックシャッター
高い密閉性で、
チリ・ホコリをストップ。

磁気ディスク
新潤滑システムが、
高温耐久性、
連続耐久性を実現。

チリ・ホコリをストップ＆クリーン

ダブルガード機構搭載

新しいKAOフロッピーディスクには、エラー発生の大きな原因となるチリ・ホコリをディスク周辺から排除するために、さまざまな工夫と設計がなされています。ダブルガード機構で、チリ・ホコリに断然、強い。

KAOは、あなたの大切な情報をまもります。

KAO



3.5インチ MF2HD 256

〈花王フロッピーディスク〉に関するお問い合わせと、資料のご請求（請求券をお貼り下さい）は下記まで。
〒103東京都中央区日本橋茅場町1-14-10花王株式会社FD事業本部 TEL.03(3660)7690

資料請求券
マイコン

親切と安さの TSUKUMO

ツクモの日 まつり

9/1〜9/19まで

9月9日はツクモの日

掲載商品2万円以上送料無料(一部地域を除く)

TSUKUMO 30TH YEAR SINCE 1962

冬のボーナス一括払8/1より受付!(金利手数料なし)詳しくはお問い合せください。

グローバル会員の方は、通信販売のお支払いもらぁ〜くらく!お電話一本でカード払いができます!!お電話ください!

全国どこからでも通話料無料

通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ

受注専用フリーダイヤル 0120-377-999

通販センター 03-3251-9911

商品についてのお問い合せは各店又は通販センターに。

今月の目玉品

X68000 XVIセット

- CZ-634C-TN(本体)……¥368,000
- CZ-606D-TN(モニタ)……¥79,800
- 100MBハードディスク……¥128,000

合計定価¥575,800

33% off

ツクモ特価¥388,000



セガ テラドライブ

- HTR-1002(モデル3)…¥248,000
- HTR-2200(モニタ)……¥79,800

合計定価¥327,800

64% off

限定品

ツクモ特価¥118,000



PC-286CLUB-STDセット

- PC-286C-STD(本体)…¥168,000
- 14″モニター(DP.28mm回転台付)¥89,800

合計定価¥257,800

48% off

ツクモ特価¥133,000



X68000もいろいろ…

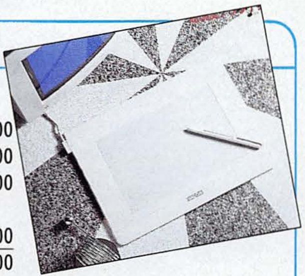
Z'STAFF PRO-68K Ver3.0 & 対応タブレットセット

WACOM
- SD-510C(タブレット)……¥98,000
- TJ-410A-2(接続ケーブル)…¥6,000
- SP-200(スタイラスペン)……¥10,000

ツァイト
- Z'STAFF PRO-68K Ver3.0…¥58,000

合計定価¥172,000

ツクモ特価¥145,000



X68000用メモリーボード

1MB増設RAMボード(CZ-600C専用) ツクモ特価¥19,500

1MB増設用メモリーボード(ACE & PROシリーズ内蔵用) ツクモ特価¥17,000

2MB増設RAMボード ツクモ特価¥33,800

4MB増設RAMボード ツクモ特価¥59,800

X68000用 SCSI HDD

- 100MB 決算特価¥79,000
- 200MB 決算特価¥110,000

※X68000SUPER及び、XVIシリーズ以外の機種はCZ-6BSI(SCSIボード)定価¥29,800が必要です。

X68000用TSドライブ TS-3XRシリーズ

3.5インチ1ドライブ
TS-3XR1 定価¥44,800 ツクモ特価¥35,800

3.5インチ2ドライブ
TS-3XR2 定価¥57,800 ツクモ特価¥46,800

〈仕様〉
3.5インチ2HDドライブ
2DDディバイスドライバ付
1.44MB用ディバイスドライバ付
フォーマッタープログラム付

※初代X68KはROM交換が必要です。
2DD・1.44MBはHUMAN68Kのみ対応。



98本体セット

NEC
PC-9801FXセット
NEW
- PC-9801FX2/U2(本体)…………¥278,000
- 14″モニター(DP.28mm回転台付)…¥89,800
- BJ-10VC(48ドットバブルジェット・ケーブル付)……¥72,800

合計定価¥440,600

ツクモ特価¥290,000
(消費税別途¥8,940)

クレジット例(30回払・税込)
初回¥13,538+月々11,800×29回

NEC
PC-9801NS/Tセット
- PC-9801NS/T(本体)……………¥288,000
- 80MBハードディスク(HDD)……¥108,000
- ENT-6000(内蔵6MB)……………¥49,800

合計定価¥445,800

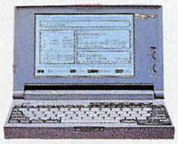
ツクモ特価¥290,000
(消費税別途¥8,700)

クレジット例(30回払・税込)
初回¥13,253+月々¥11,800×29回

新製品も大特価販売中!

NEC
PC-9801NS/L
- PC-9801NS/L 定価¥288,000
- PC-9801NS/L40 定価¥398,000 (HDD40MB)

i386SX20MHz搭載
ジャストA4サイズ1.9kg、
持ち運び楽々のこれぞ
ノートタイプの決定版!!



ツクモ特価販売中

NEC
PC-9801USセット
- PC-9801US(本体)……¥248,000
- SF-7314(14″DP.28mm)……¥89,800
- 80MBハードディスクパック……¥118,000

合計定価¥455,800

34% off



ツクモ特価¥299,000

TOWNSセット
- FM-TOWNSIIUX20(本体)………¥288,000
- LHD-FM100(100MB HDD)………¥128,000
- FMT-KB-101A(JISキーボード)……¥10,000
- FJ-SIM32-2ME(メモリー)…………¥21,000

合計定価¥447,000

ツクモ特価 ¥310,000

TOWNS用英語学習ソフト
「NEW HORIZON」(中学1・2・3各学年)
「SUNSHINE」(中学1・2各学年)
「NEW CROWN」(中学1・2各学年)
各社共、完全準拠、
各社各学年用1本定価¥9,700

(東京都納入業者) 九十九電機株式会社

この他98シリーズその他学校教育システムの卸販売も致しております。


ツクモの日
周辺機器まつり
目玉品
アークウッド
〈PC-98デスクトップ用HDD〉
VIP-100C
(100MB)
定価￥103,000
特価￥68,000
33% off
VIP-120C
(120MB)
定価￥112,000
特価￥75,000
33% off
アイワ(2400ボーモデム)
PV-M24B5
定価￥39,800
ツクモ特価￥24,800
37% off
98NOTE用一流メーカーハードディスクパック
(NS/E、T・NC用)
40MB 特価￥44,800～
80MB 特価￥59,800～
120MB 特価￥79,800～
ツクモおすすめX68000用コンピューターミュージック♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪
NEW Aセット
●CM-32L……￥69,000
●SX-68M-II……￥19,800
●Musicstudo Mu-1 Vcrl.4……￥19,800
合計定価 ￥108,600
ツクモ特価￥88,000
(消費税別途￥2,640)
クレジット例(18回払・税込)
初回￥5,863+月々￥5,600×17回
NEW Bセット
●CM-300……￥58,000
●SX-68M-II……￥19,800
●MU-1 SUPER……￥39,800
合計定価 ￥117,600
ツクモ特価￥92,000
(消費税別途￥2,760)
クレジット例(10回払・税込)
初回￥10,919+月々￥10,000×9回
NEW Cセット
●CM-500……￥115,000
●SX-68M-II……￥19,800
●MU-1 SUPER……￥39,800
合計定価 ￥174,600
ツクモ特価￥141,000
(消費税別途￥4,230)
クレジット例(15回払・税込)
初回￥11,300+月々￥10,500×14回
NEW Dセット
●CM-64……￥129,000
●SX-68M-II……￥19,800
●MU-1 SUPER……￥39,800
合計定価 ￥188,600
ツクモ特価￥154,000
(消費税別途￥4,620)
クレジット例(18回払・税込)
初回￥10,261+月々￥9,800×17回
NEW Eセット
●SC-55……￥69,000
●SX-68M-II……￥19,800
●MU-1 SUPER……￥39,800
合計定価 ￥124,600
ツクモ特価￥99,000
(消費税別途￥2,970)
クレジット例(10回払・税込)
初回￥11,398+月々￥10,800×9回
◎セットのソフト価格又は抜きの価格のお問い合せは☎03(3251)9911へ◎
ローランド
MIDIキーボードコントローラー
PC-200
定価￥36,000
ローランド
マイクロモニター(アンプ内蔵)
MA-12C
定価￥14,000(1ヶ)
PCシリーズ用MIDIセット 大特価販売中!
ローランド
ミュージ郎500
定価￥145,000
ローランド
ミュージ郎300
定価￥88,000
ローランド
ミュージ郎Jr BORD
定価￥59,800
カワイ
サウンドパレットミニ
定価￥39,800
札幌に
DEPOツクモ2番街店
OPEN!
ぜひ、ご来店ください!
お問い合せは
☎011-242-3199まで!
送料サービス(一部地域を除く)
エレコム
DS-31 定価￥13,000
ツクモ特価￥9,500
●天板(スチール製)
●ロック式キャスター付
●1225(H)×600(D)×650(W)
■トレーユニット
(オプション)
FO-61
ツクモ特価￥3,200
★この他、カタログございます。☎03(3251)9911迄
ツクモ買取センター 高額買取り10%UP 実施中! 9/29迄
但し、ファミコン等のゲーム機関連のソフトに限ります。
もう最後まで終っちゃった。
もうあきちゃった。
…っていうソフトはありませんか?
ツクモでは、そんなソフトを高額買取り致します!この雑誌を持ってきてね!通常買取り価格より「10%UP」で買い取ります。
(査定してもらった後に雑誌を見せると「10%UP」だ!)
▶ご注意◀18才未満の方は、保護者の方の承諾書が必要です。必ず保護者の方に書いてもらって下さいね。
また、遠方で「ちょっと持っていけないな…」という方。ソフトを送っていただければ、査定後、銀行振込/現金書留にてお送りします。
※身分証明書のコピーが必要になりますので、必ず添付してお送りください。
もちろんその他のハード(パソコン・ゲーム機)もどんどん買取ります!
8号店B1 ツクモ買取センター
TEL 03(3251)9977 FAX 03(3251)5799
休毎週水・木曜日
営AM11:00～PM6:00
〒101 東京都千代田区外神田3-14-9
※当店ではパソコンソフトは買取りしません
ツクモグローバルカード 好評入会者受付中!
～国内・海外でも使える多機能カード
ジャックス・VISAの提携カードです。分割払い、ボーナス払いもOK。
クレジット申し込みと同時にカード申し込みOK。
お申し込みは☎03(3251)9898又は各店で
18才以上なら学生でもOK!!
※各店頭では、JCB、日本信販、DC、セントラル・マスター他各種カードも取り扱っております。
全国どこからでも通話料無料
通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ。
受注専用フリーダイヤル
0120-377-999
通販センター
03-3251-9911
商品についてのお問い合わせは各店に。
お支払い方法
代金引き換えでお申し込みの方は
●配達日の指定もできます。
現金書留でお申し込みの方は
●下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ツクモ通販センターBM係
銀行振込でお申し込みの方は
●お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
三和銀行 秋葉原支店 (普)1009939 ツクモデンキ宛
クレジットでお申し込みの方は
●通販センターへお問い合せ下さい。
お申し込みもお電話1本でOK!
取り扱いカード
●セントラル●ジャックス●VIPカード●ツクモグローバルカード
お申し込みはお電話1本でOK!
各種リース払い
●詳しくは各店にお問い合せ下さい。ケースに合わせてご相談に応じます。
ツクモ秋葉原各店
(営)AM10:15～PM7:00 8/12・13は連休です。
ニューセンター店……☎03-3251-0987
(休)毎週木曜日
パソコン本店……☎03-3253-5599
(休)毎週木曜日
AV/カメラ館B1F……☎03-3254-3999
(休)毎週水曜日
ツクモソフト8号店……☎03-3251-0099
(休)毎週水曜日
5号店……☎03-3251-0531
(休)毎週木曜日
ツクモ名古屋1号・2号店
(営)AM10:00～PM7:00 ※8/16まで無休
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 (休)毎週火曜日と8/17、19
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 (休)毎週水曜日と8/20、21
札幌各店
(営)AM10:30～PM7:30 (休)毎週木曜日と8/5
ツクモ札幌店……☎011-241-2299
DEPOツクモ2番街店……☎011-242-3199
ソフトの事ならこの2店
ツクモソフト8号店
ゲームソフト、ファミコンソフトなんでもかんでも
TEL 03(3251)0099
ツクモパソコン本店
PC-98シリーズのビジネスソフトならおまかせ!
TEL 03(3253)5599
ちゃんとパソコンしたい人の
PRO STAFF ツクモ
※表示価格には消費税は含まれておりません。
※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。

秋葉原でおなじみの P&A がズバリ超特価セールでご奉仕!!

8/10〜9/9

- ●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
- ●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
- ●ビジネスソフト定価の15%引きOK.// TEL下さい。

全国通販

●定休日/毎週水曜日
●本広告の掲載の商品については、消費税は含まれておりません。

■コニック(定価¥118,000)	■緑電子	■緑電子	■ティアック
◉MI-N80(NS/E用)	⊙DOODA./A-100	◉Little-E80MK II	⊙HD-41A(外付)
●80MB/16ms ●ユーティリティ・インストールソフト付	●102MB/19ms 定価¥118,000	●80MB ●インターフェース付 定価¥128,000	●40MB ●I/F付 定価¥84,000
P&A超特価¥57,000	P&A超特価¥67,000	P&A超特価¥59,000	P&A超特価¥49,800
(送料・消費税込み¥59,740)	(送料・消費税込み¥70,040)	(送料・消費税込み¥61,800)	(送料・消費税込み¥52,324)

ハードディスク&シリコンディスク (送料¥1,000)

商品	定価	特価
テクサ		
●STATION-120LBS	定価¥118,000	特価¥ 83,500
● 240LB	定価¥158,000	特価¥114,000
● RD300	定価¥378,000	特価¥269,000
● RD500	定価¥548,000	特価¥390,000
●STATION-GT100R	定価¥128,000	特価¥ 80,000
●TRUST-120L	定価¥108,000	特価¥ 77,000
● GT100R	定価¥118,000	特価¥ 83,500
●TRUST-NE40 (NS/E用)	定価¥ 98,000	特価¥ 47,000
● NE80 (〃)	定価¥112,000	特価¥ 65,000
● NE125(〃)	定価¥118,000	特価¥ 86,000
● FA120	定価¥108,000	特価¥ 78,000
● FA240	定価¥148,000	特価¥106,000
緑電子		
●横浜Y040	定価¥118,000	特価¥ 72,000
●横浜Y100	定価¥158,000	特価¥ 91,000
●ビルトN 40(NS/E用)	定価¥ 98,000	特価¥ 44,000
● N 80(〃)	定価¥108,000	特価¥ 68,000
● N120(〃)	定価¥128,000	特価¥ 81,500
●GH-120(ダイゴ)	定価¥158,000	特価¥113,000
● 200(〃)	定価¥218,000	特価¥156,000
●びると館(I/Fボード付)	定価¥ 49,800	特価¥ 37,500
●552N-BOX(N用インターフェース)	定価¥ 34,800	特価¥ 26,000
●TF-120(安心館)	定価¥ 69,800	特価¥ 52,500
●ドータA120	定価¥128,000	特価¥ 79,000
● A120N(N用)	定価¥130,000	特価¥ 91,000
●ドーダA 40	定価¥ 88,000	特価¥ 59,000
A100	定価¥118,000	特価¥ 67,000
ICM		
●HC-100ES	定価¥138,000	特価¥ 76,000
●FT-100N/120/DB・FB	定価¥118,000	特価¥ 82,000
● 100N/120BL(I/Fなし)	定価¥108,000	特価¥ 76,000
● 180DB/FB	定価¥158,000	特価¥103,000
● 180BL (I/Fなし)	定価¥148,000	特価¥ 96,000
● 240DB/FB	定価¥188,000	特価¥122,000
● 240BL (I/Fなし)	定価¥178,000	特価¥115,000
●INTER-100FN/120FE-FB	定価¥118,000	特価¥ 82,000
● 180FE-FB	定価¥158,000	特価¥102,000
● 240F-FB	定価¥188,000	特価¥121,000
● 300F-FB	定価¥398,000	特価¥282,000
● 500F-FB	定価¥498,000	特価¥358,000
●INTER-100FN/120FE-BL(I/Fなし)	定価¥108,000	特価¥ 76,000
● 180FE-BL (I/Fなし)	定価¥148,000	特価¥ 96,000
● 240F-BL (I/Fなし)	定価¥178,000	特価¥115,000
● 300F-BL (I/Fなし)	定価¥388,000	特価¥276,000
● 500F-BL (I/Fなし)	定価¥488,000	特価¥352,000
●INTER-120GE	定価¥118,000	特価¥ 83,800
● 180GE	定価¥158,000	特価¥113,000
● 240GE	定価¥188,000	特価¥134,000
● 300GE	定価¥398,000	特価¥285,000
● 500GE	定価¥498,000	特価¥358,000
●C-FLAT40 II	定価¥ 88,000	特価¥ 63,000
● 80	定価¥118,000	特価¥ 83,800
●Pack-E40 II	定価¥ 88,000	特価¥ 64,000
●Pack-E 80	定価¥128,000	特価¥ 70,000
● E120	定価¥138,000	特価¥ 93,000
●Pack-A 40 II	定価¥ 88,000	特価¥ 64,000
● A 80	定価¥128,000	特価¥ 85,000
● A120	定価¥138,000	特価¥ 93,000
キャラベル		
●AV-100HGS-P(I/F付)	定価¥114,000	特価¥ 76,000
● 120HGS-P(〃)	定価¥138,000	特価¥ 80,000
● 200HGS-P(〃)	定価¥208,000	特価¥135,000
●FB-125SXE	定価¥158,000	特価¥108,000
●AV-040SXE	定価¥108,000	特価¥ 39,000
● 080SXE	定価¥128,000	特価¥ 59,500
● 040NS II	定価¥108,000	特価¥ 76,000
●AV-125SXE	定価¥138,000	特価¥ 84,000
ロジテック		
●LHD-S100NP(FA用)	定価¥ 99,800	特価¥ 69,500
● S120HP	定価¥109,800	特価¥ 78,000
● S200EP	定価¥129,800	特価¥ 91,500
● S240HP	定価¥149,800	特価¥106,000
●SHD-S100	定価¥108,000	特価¥ 73,000
● S200	定価¥168,000	特価¥114,000
●LHD-S100NK	定価¥118,000	特価¥ 81,000
● S240H	定価¥188,000	特価¥129,000
テクノジャパン		
●PD-125EX	定価¥108,000	特価¥ 75,500
●PD-200EX	定価¥138,000	特価¥ 98,000
● -120SS	定価¥158,000	特価¥111,000
● -240SS	定価¥238,000	特価¥167,000
コンピュータリサーチ		
●CRC-SC100D	定価¥108,000	特価¥ 73,500
● SC130D	定価¥125,000	特価¥ 79,000
● ISC100	定価¥122,000	特価¥ 70,000
● ISC130	定価¥145,000	特価¥ 83,000
ティアック		
●HD- 41A	定価¥ 84,000	特価¥ 49,800
● 101A	定価¥128,000	特価¥ 65,000
●IF-55TN(NOTE用I/F)	定価¥ 30,000	特価¥ 24,000
●HD-1101	定価¥128,000	特価¥ 75,000
● 1201	定価¥218,000	特価¥148,000
● 1341	定価¥378,000	特価¥255,000
メルコ		
●SDR-4000(シリコンディスク)		特価¥ 49,800
● 8000(〃)		特価¥ 63,800
● 20M(〃)		特価¥106,500
● 40M(〃)		特価¥178,000
● 80M(〃)		特価¥320,000
● 100M(〃)		特価¥390,000
I/Oデータ		
●SDB- 8ME(シリコンディスク)		特価¥ 60,000
● 16ME(〃)		特価¥103,000
● 24ME(〃)		特価¥146,000
● 32ME(〃)		特価¥187,000
● 40ME(〃)		特価¥231,000

RAMディスク ▶I/Oデータには、全てPIO-IOS-10STD(ソフト)が付きます (送料¥500)

商品	特価
■メルコ	
●EMJ-1000R	特価¥ 14,600
● 2000R	特価¥ 18,500
● 4000R	特価¥ 28,000
● 6000R	特価¥ 40,300
● 8000R	特価¥ 52,800
● 12MR	特価¥ 78,000
● 16MR	特価¥103,000
●RCD-2000(NOTE用)	特価¥ 15,600
● 4000(〃)	特価¥ 29,500
● 6000(〃)	特価¥ 42,600
● 8000(〃)	特価¥ 52,500
● 16M(〃)	特価¥225,000
● 24M(〃)	特価¥339,000
●ENT-6000(NS/T)	特価¥ 32,800
● 2000(〃)	特価¥ 13,300
●EFA-4000(FA)	特価¥ 25,100
● 6000(〃)	特価¥ 38,200
● 8000(〃)	特価¥ 48,700
● 10M(〃)	特価¥ 60,800
● 12M(〃)	特価¥ 73,000
●EFS-4000	特価¥ 26,200
● 6000	特価¥ 46,600
● 8000	特価¥ 50,000
● 10M	特価¥ 62,500
● 13M	特価¥ 81,500
●ECS-4000L(CS)	特価¥ 27,200
●EDX-0 (DX用)	特価¥ 6,000
● 2000(〃)	特価¥ 21,200
● 4000(〃)	特価¥ 36,000
● 8000(〃)	特価¥ 65,500
●EDA-0 (RA21 DA用)	特価¥ 6,600
● 2000(〃)	特価¥ 23,500
●EDA-4000R(DA用)	特価¥ 21,700
● 6000R(〃)	特価¥ 33,200
● 8000R(〃)	特価¥ 44,500
● 10MR(〃)	特価¥ 55,900
● 12MR(〃)	特価¥ 67,200
●EDS-2000 (DS用)	特価¥ 23,800
● 4000L(〃)	特価¥ 27,200
●MHA-2000L(H98用)	特価¥ 23,800
●EHS-4000 (〃)	特価¥ 30,500
● 6000 (〃)	特価¥ 43,000
●EHS-8000(〃)	特価¥ 57,000
● 10M(〃)	特価¥ 71,000
● 12M(〃)	特価¥ 85,000
●MTA-4000L(T用)	特価¥ 30,500
●MRS-4000L(〃)	特価¥ 40,500
●MES-3000L(ES用)	特価¥ 32,500
●XMC-2000E	特価¥ 14,200
●XMB-1000E	特価¥ 7,500
●MRC-3000L(〃)	特価¥ 32,800
●MRL-4000L(RL用)	特価¥ 37,500
●ESL-2000(エプソンLAPTOP)	特価¥ 24,800
● 4000(〃)	特価¥ 35,800
● 8000(〃)	特価¥ 63,500
●EML-2000L(9801LAPTOP)	特価¥ 28,300
● 4000L(〃)	特価¥ 45,500
●EMB 2000 (〃)	特価¥ 27,300
● 4000 (〃)	特価¥ 43,500
■I・Oデータ	
●FA34- 4M(FA)	特価¥ 25,300
●FA34- 6M(〃)	特価¥ 39,600
● 8M(〃)	特価¥ 49,800
● 10M(〃)	特価¥ 64,000
● 12M(〃)	特価¥ 78,500
● 14M(〃)	特価¥ 92,000
● FS-34- 4M	特価¥ 25,000
● 6M	特価¥ 38,900
● 8M	特価¥ 48,900
● 10M	特価¥ 62,500
● 12M	特価¥ 77,300
● 14M	特価¥ 90,000
●NT34- 2M(NS/T)	特価¥ 13,100
● 6M(〃)	特価¥ 34,200
●PIO-PC34FX-1ME	特価¥ 13,100
● 2ME	特価¥ 18,500
● 4ME	特価¥ 29,000
● 8ME	特価¥ 50,500
●PIO-PC34F- 3ME	特価¥ 27,200
● 6ME	特価¥ 44,000
● 12ME	特価¥ 73,900
● 16ME	特価¥105,000
●PIO-34N- 2ME	特価¥ 17,000
● 4ME	特価¥ 27,900
● 6ME	特価¥ 41,500
●PIO-34N- 8ME	特価¥ 51,000
●PIO-EX34F- 2ME	特価¥ 16,400
● 4ME	特価¥ 30,500
● 8ME	特価¥ 54,000
●PIO-SB34- 2ME	特価¥ 20,700
● 4ME	特価¥ 32,200
●PIO-DA134- 4ME(DA用)	特価¥ 22,200
● 6ML(〃)	特価¥ 37,600
● 8ML(〃)	特価¥ 49,000
● 10ML(〃)	特価¥ 63,000
● 12ML(〃)	特価¥ 74,600
● DS134 4ML(DS)	特価¥ 25,000
● EX134 2ML	特価¥ 15,300
● 4ML	特価¥ 29,000
●PIO-98H34- 4ME(H98用)	特価¥ 32,200
● 98T34- 4ME(T用)	特価¥ 32,200
●PIO-ES 34- 4MB	特価¥ 34,500
●EP-386M- 2MA(386M)	特価¥ 32,800
●EP-RB7D- 4ME(386用)	特価¥ 31,700
● 8ME(〃)	特価¥ 58,000
●EP-RB7S- 4ME(GE用)	特価¥ 30,000
●EP-RB8- 4M (386P)	特価¥ 30,000
●EP-SIM- 2ME(386用)	特価¥ 14,500
● 4ME(〃)	特価¥ 28,700
●PIO-SIM61- 2ME	特価¥ 14,500
●PIO-98NT- 2ME(NOTE用)	特価¥ 15,900
● 4ME(〃)	特価¥ 30,000
● 8ME(〃)	特価¥ 54,500
●EP-NTB- 2ME	特価¥ 24,200
● 4ME	特価¥ 34,200
● 6ME	特価¥ 48,200
● 8ME	特価¥ 62,500
● IOS-10mini Ver2	特価¥ 3,800
● IOS-10STD	特価¥ 4,500
● D.H.TOOL	特価¥ 11,900
■NEOS	
●NS-EMS-2M	特価¥ 14,800
● 4M	特価¥ 23,900
●NE-EMS-4LA	特価¥ 23,900

■GOLD98-4M (NOTE) 特価¥26,200　■GOLD98-8M (NOTE用) 特価¥44,300

周辺機器コーナー (送料¥1,000)



NEC ●PC-IN503G	EPSON ●GT-1000	シャープ ●JX-100S
定価¥145,000	定価¥79,800	定価¥89,800
特価¥102,500	特価¥57,500	特価¥44,000

商品	定価	特価
Ⓐ PC-IN505 (NEC)	定価¥138,000	特価¥ 97,500
Ⓑ 506 (〃)	定価¥228,000	特価¥158,000
Ⓒ 502N(〃)	定価¥ 90,800	特価¥ 77,800
Ⓓ GT-8000 (エプソン)	定価¥298,000	特価¥213,000
Ⓔ 6000 (〃)	定価¥178,000	特価¥121,000
Ⓕ 100V (〃)	定価¥ 44,800	特価¥ 31,300
Ⓖ HS-40CLH⊕HS-BD(オムロン)	定価¥ 64,800	特価¥ 45,500
Ⓗ HS-60FH⊕HS-BD (〃)	定価¥ 64,800	特価¥ 45,500
Ⓘ HS- 7R II (〃)	定価¥ 39,800	特価¥ 25,800
Ⓙ 10R II (〃)	定価¥ 49,800	特価¥ 33,000
Ⓚ HVS-10(HAL研)	定価¥ 29,800	特価¥ 21,500
Ⓛ HGS-10(〃)	定価¥ 39,800	特価¥ 24,500
Ⓜ JX-100S(シャープ)	定価¥ 89,800	特価¥ 44,000
Ⓝ 220 (〃)	定価¥145,000	特価¥104,000
Ⓞ IO-735X (〃)	定価¥248,000	特価¥152,000
Ⓟ COMSTARZ CLuB24/5(NEC)	定価¥ 39,800	特価¥ 26,000
Ⓠ スケッチメイト(ローランド)	定価¥ 69,800	特価¥ 52,500
Ⓡ PV-M24B5 (AIWA)	定価¥ 39,800	特価¥ 25,000
Ⓢ A 24B5 (〃)	定価¥ 39,800	特価¥ 25,500
Ⓣ MD-24FB5V (オムロン)	定価¥ 39,800	特価¥ 25,500
Ⓤ 96FS5V (〃)	定価¥198,000	特価¥137,000
Ⓥ 24FN5 (〃)	定価¥ 44,800	特価¥ 25,700
Ⓦ 24FP5V (〃)	定価¥ 36,800	特価¥ 24,900
Ⓧ DXY-1200(ローランド)	定価¥158,000	特価¥119,000
Ⓨ 1300(〃)	定価¥228,000	特価¥172,000
Ⓩ ミュージ郎 (〃)	定価¥158,000	特価¥128,000
●ミュージ郎Jr(NOTE) (ローランド)	定価¥ 98,000	特価¥ 77,500
● (BOARD)(〃)	定価¥ 59,800	特価¥ 49,000
●SFC-20(メガソフト)(FAXアダプター)	定価¥ 98,000	特価¥ 75,500
● 07(〃)(〃)	定価¥ 58,000	特価¥ 44,900
● 25(〃)(〃)	定価¥ 89,800	特価¥ 70,000
●HALFAX960 (HAL研)(FAXアダプター)	定価¥ 78,000	特価¥ 61,000
●HALFAX960EX(〃)(〃)	定価¥ 98,000	特価¥ 76,500

外付FDD (送料¥1,000)

■CRC-FD5SS (C・リサーチ 5"×1)…定価¥38,800▶特価¥21,900

商品	定価	特価
●CRC-FD3.5SS(3.5"×1) (C・リサーチ)	定価¥23,800	特価¥15,800
● FD3.5WS(3.5"×2) (〃)	定価¥43,800	特価¥28,600
● FD3.5SH(3.5"×1自動)(〃)	定価¥33,800	特価¥22,000
● FD3.5WH(3.5"×2自動)(〃)	定価¥53,800	特価¥35,000
● FD5SS (5"×1) (〃)	定価¥33,800	特価¥21,900
● FD5WS (5"×2) (〃)	定価¥58,800	特価¥38,000
● FD5SH (5"×1自動)(〃)	定価¥43,800	特価¥28,500
● FD5WH (5"×2自動)(〃)	定価¥65,800	特価¥42,700
● FD5N (5"×1)(9801N用)(C・リサーチ)	定価¥55,800	特価¥30,000
●FD-311NS (3.5"×1ソフト切換)(ミックジャパン)	定価¥23,800	特価¥15,800
● 312NS (3.5"×2ソフト切換)(ミックジャパン)	定価¥43,800	特価¥24,000
● 311NH (3.5"×1自動)(ミックジャパン)	定価¥33,800	特価¥22,500
● 312NH (3.5"×2自動)(〃)	定価¥49,800	特価¥32,500
● 511N (5"×1) (〃)	定価¥34,800	特価¥21,300
●AD-F35WA (3.5"×2自動)(アルファデータ)	定価¥49,800	特価¥30,800
● -F50S (5"×1) (〃)	定価¥37,800	特価¥25,000
● -F50W (5"×2) (〃)	定価¥49,800	特価¥34,800
● -F50SA (5"×1自動)(〃)	定価¥47,800	特価¥29,700
● -F50WA (5"×2自動)(〃)	定価¥59,800	特価¥38,000
●LITTLE -ZFS (3.5"×1)(緑電子)	定価¥39,800	特価¥23,600
● -ZFW (3.5"×2)(〃)	定価¥59,800	特価¥36,500

数値データプロセッサー(インテル) (送料¥1,000)

商品	定価	特価
① JBOX8087	定価¥ 19,000	特価¥13,500
② JBOX8087-1	定価¥ 36,000	特価¥15,800
③ JBOX8087-2	定価¥ 27,200	特価¥18,300
④ JBOX80287-XL	定価¥ 24,800	特価¥17,800
⑤ JBOX387DX-33	定価¥ 72,000	特価¥34,000
⑥ JBOX387SX-16	定価¥ 37,000	特価¥23,500
⑦ JBOX387SX-20	定価¥ 40,000	特価¥25,000
⑧ JBOX487SX-20	定価¥120,000	特価¥78,000

P&A特選パソコンラック (送料無料)

①3段¥7,900



1230(H)×600(D)×650(W) (消費税込み ¥8,137)

②4段¥8,800



1230(H)×600(D)×650(W) (消費税込み ¥9,064)

③5段¥12,500



1310(H)×700(D)×640(W) (消費税込み ¥12,875)

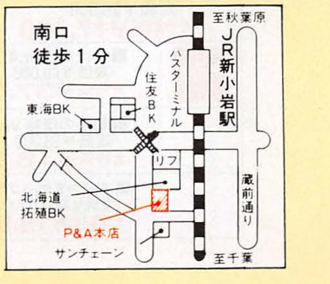
※全機種=移動自由(キャスター付)●5段のみ=キーボード収納可能、電源コード付(2.5m)(2P)

〔銀行振込でお申し込みの方〕(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行　新小岩支店
普通預金　1451576
(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0



株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
●営業時間：AM10:00〜PM7:00
日・祭：AM10:00〜PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

X68000用ハードディスク(ロジテック&システムサコム)
(送料¥1000)
(1)LHD-FM100E(ロジテック)(定価¥99,800)
▶特価 P&A超特価TEL下さい。
(2)LHD-FM200E(ロジテック)(定価¥138,000)
▶特価 P&A超特価TEL下さい。
(3)HD-J100(システムサコム)(定価¥128,000)
▶特価¥84,000(送料・消費税込み¥87,550)
(4)HD-J130(システムサコム)(定価¥148,000)
▶特価¥100,000(送料・消費税込み¥104,030)
(5)HD-J170(システムサコム)(定価¥189,000)
▶特価¥117,000(送料・消費税込み¥121,540)

ズバリご奉仕 SHARP

P&Aならではの
新品パソコン
5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサ
最高の保証システム
①業界最長の新品パソコン5年保証
(※モニター・プリンター3年間保証!! ※一部商品は除きます。)
②中古パソコンの1年間保証
(※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!)
③永久買取保証
④初期不良交換
(※新品商品に
⑤配達日の指定
⑥夜間配達もO
(※PM6:00〜PM8:00

注目!!冬のボーナス一括払い手数料(金利)無料(9月末/10月末/11月末/12月末のいずれかをご指定下さい。)

X68000 CompactXVI/XVI/XVI-HD ※送料¥2 ,000、消費税別

今月の特選!! 特価品
Compact XVI
● CZ-674C-H さらに安く
● CZ-608D-H なります!!
● CZ-6FD5(5"FDD)
定価¥492,600
P&A超特価¥320,000
(※X68000サービスゲーム全て付いています。)
(※モニターをCZ-606Dに変更の場合 ¥10,000を引いて下さい)

右記セットでお買い上げの方にもれなくプレゼント!!
①「ダウンタウン熱血物語(¥8,800)」
はもちろん、さらにその上、人気の
㋑「ロードス島戦記(¥9,800)」
㋺「グラディウスII(¥9,800)」
㋩「ザ・プロサッカー68(¥9,800)」
㋥「信長の野望武将風雲録(¥9,800)」
㋭「ELLE(エル)(¥7,800)」
の中のいずれか2本をプレゼント!!

X68000-CompactXVI ●ディスケット10枚 ●ジョイカード2ヶプレゼント中!! さらにお安く!!

Ⓐセット:CZ-674C+CZ-608D………定価¥392,800▶特価¥281,000

12回	24,700	24回	13,000	36回	9,000	48回	7,000	60回	5,900

X68000-XVI ▶セットでお買い上げの方に●ディスケット10枚●ジョイカード2ヶプレゼント中!!

Ⓐセット:CZ-634C-TN+CZ-606D-TN………定価¥447,800▶特価価格はTEL下さい。

12回	26,200	24回	13,800	36回	9,600	48回	7,500	60回	6,300

Ⓑセット:CZ-634C+TN+CZ-614D-TN……定価¥503,000▶特価価格はTEL下さい。

12回	29,700	24回	15,700	36回	10,800	48回	8,200	60回	7,100

X68000-XVI-HD ▶セットでお買い上げの方に●ディスケット10枚●ジョイカード2ケプレゼント中!!

Ⓐセット:CZ-644C-TN+CZ-606D-TN………定価¥597,800▶特価価格はTEL下さい。

12回	35,700	24回	18,800	36回	13,000	48回	10,200	60回	8,600

Ⓑセット:CZ-644C-TN+CZ-614D-TN………定価¥653,000▶特価価格はTEL下さい。

12回	39,000	24回	20,600	36回	14,300	48回	11,200	60回	9,400

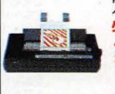
※上記のモニターを、CZ-606D(定価¥79,800)、CZ-604D(定価¥94,800)、CZ-607D(定価¥99,800)、CZ-605D(定価¥115,000)、CZ-608D(定価¥94,800)、CZ-614D(定価¥135,000)、CU-21HD(定価¥148,000)に変更の場合、TEL下さい。超特価で販売致します。

プリンター(ケーブル用紙付) (送料¥1,000 消費税別)



■CZ-8PC5-BK……… 定価¥ 96,800▶特価¥69,000
■CZ-8PK10……… 定価¥ 97,800▶特価¥71,000
■CZ-8PG2……… 定価¥160,000▶特価価格はTEL
■CZ-8PG1……… 定価¥130,000▶特価価格はTEL

カラーイメージジェット
■IO-735X-B
定価¥248,000
特価
¥152,000
(送料・消費税込み ¥157,590)



X68000シリーズ〜P&Aスペシャルセット (送料¥2,000・消費税別)

注目 スペシャルプレゼント!!
★ SUPER-HD には、上記の①をプレゼント
★ PRO-II には、上記の①+㋑〜㋭の中の2本をプレゼント
ズバリ価格で大奉仕中
●ディスケット10枚、●ジョイカード2個プレゼント中



SUPER-HD P&A特選セット 限定

Ⓐセット:■CZ-623C-TN(単品)……………定価¥498,000▶特価¥199,000
Ⓑセット:■CZ-623C-TN+CZ-606D………定価¥577,800▶特価¥254,000
Ⓒセット:■CZ-623C-TN+CZ-608D………定価¥592,800▶特価¥267,000
Ⓓセット:■CZ-623C-TN+CZ-607D………定価¥597,800▶特価¥269,000
Ⓔセット:■CZ-623C-TN+CZ-614D………定価¥633,000▶特価¥289,000
Ⓕセット:■CZ-623C-TN+CU-21HD………定価¥646,000▶特価¥299,000

PRO-II P&A特選セット 限定

Ⓐセット:■CZ-653C(単品)----------定価¥285,000▶特価¥138,000
Ⓑセット:■CZ-653C+CZ-606D----定価¥364,800▶特価¥195,000
Ⓒセット:■CZ-653C+CZ-604D…… 定価¥379,800▶特価¥197,000
Ⓓセット:■CZ-653C+CZ-608D…… 定価¥379,800▶特価¥207,000
Ⓔセット:■CZ-653C+CZ-607D…… 定価¥384,800▶特価¥209,000
Ⓕセット:■CZ-653C+CZ-614D……定価¥420,000▶特価¥229,000
Ⓖセット:■CZ-653C+CU-21HD……定価¥433,000▶特価¥239,000

X68000メモリボード(I/Oデータ&シャープ)(送料¥500)



①SH-6BE1-1M(600CE用)定価¥25,000
(送料・消費税込み¥18,952)……特価¥17,900
②PIO-6BE1-A 定価¥25,000
(送料・消費税込み¥16,583)……特価¥15,600
③PIO-6BE2-2M 定価¥50,000
(送料・消費税込み¥32,239)……特価¥30,800
④PIO-6BE4-4M 定価¥88,000
(送料・消費税込み¥55,620)……特価¥53,500

■SX-68MII
(MIDI)
(サコム)定価¥19,800
特価¥13,500
(送料・消費税込み¥14,420)

■HGS-68
(スキャナ)
(HAL研)定価¥39,800
特価¥24,500
(送料・消費税込み¥26,265)

モデム

富士通■FMMD-311G(定価¥35,800)
▶特価¥24,800
(送料・消費税込¥26,574)
AIWA■PV-M24B5(定価¥39,800)
▶特価¥25,000
(送料・消費税込¥26,780)
オムロン■MD-24FB5V(定価¥39,800)
▶特価¥25,500
(送料・消費税込¥27,295)

《増設メモリー&数値演算プロセッサ》計測技研

①PRKII-02(2M)…定価¥ 55,000▶特価¥ 39,800
②PRKII-04(4M)…定価¥ 90,000▶特価¥ 67,000
③PRKII-06(6M)…定価¥125,000▶特価¥ 92,500
④PRKII-08(8M)…定価¥160,000▶特価¥119,000
⑤PRKII-12(2M)…定価¥ 85,000▶特価¥ 63,000
⑥PRKII-14(4M)…定価¥120,000▶特価¥ 89,500
⑦PRKII-16(6M)…定価¥155,000▶特価¥114,500
⑧PRKII-18(8M)…定価¥190,000▶特価¥141,000
⑨PR MC-68881RC ……定価¥ 38,000▶特価¥ 27,000

周辺機器コーナー (送料¥500・消費税別)

①CZ-8NSI………定価¥188,000▶特価¥133,000
②CZ-6VTI………定価¥ 69,800▶特価¥ 49,500
③CZ-6TU………定価¥ 33,100▶特価¥ 23,900
④BF-68PRO……定価¥ 19,800▶特価¥ 14,400
⑤CZ-8NM3………定価¥ 9,800▶特価¥ 7,200
⑥CZ-8NT1………定価¥ 13,800▶特価¥ 10,000
⑦CZ-6BE2A………定価¥ 59,800▶特価¥ 42,800
⑧CZ-6BE2B………定価¥ 54,800▶特価¥ 39,300
⑨CZ-6BE2D………定価¥ 54,800▶特価¥ 39,300
⑩CZ-6BF1………定価¥ 49,800▶特価¥ 35,800
⑪CZ-6BPI………定価¥ 79,800▶特価¥ 57,000
⑫CZ-6BMI………定価¥ 26,800▶特価¥ 19,300
⑬CZ-6EBI………定価¥ 88,000▶特価¥ 63,000
⑭AN-S100………定価¥ 36,600▶特価¥ 26,300
⑮CZ-6SDI………定価¥ 44,800▶特価¥ 32,500
⑯CZ-6BN1………定価¥ 29,800▶特価¥ 21,500
⑰CZ-6BV1………定価¥ 21,000▶特価¥ 15,200
⑱CZ-6BC1………定価¥ 79,800▶特価¥ 57,000
⑲CZ-6BG1………定価¥ 59,800▶特価¥ 43,000
⑳CZ-6BU1………定価¥ 39,800▶特価¥ 28,500
㉑CZ-6PV1………定価¥198,000▶特価¥142,000
㉒CZ-6BS1………定価¥ 29,800▶特価¥ 21,500
㉓CZ-8NJ2………定価¥ 23,800▶特価¥ 17,500
㉔CZ-6BL2………定価¥298,000▶特価¥214,000
㉕JX-100S………定価¥ 89,800▶特価¥ 44,000
㉖JX-220X………定価¥168,000▶特価¥121,000
㉗IO-735XB………定価¥248,000▶特価¥154,000
㉘LC-10CIH………定価¥598,000▶特価¥459,000
㉙CZ-6CS1(674C用)·定価¥ 12,000▶特価¥ 8,900

X68000用ソフトコーナー (送料1ヶ〜5ヶまで¥500・消費税別)

◆Z's STAFF PRO68K Ver3.0(ツアイト)……定価¥58,000▶特価¥36,500
◆Z's TRIPHONY デジタルクラフト(ツアイト)……定価¥39,800▶特価¥27,000
◆テラッツォ(ハミングバード)……定価¥19,400▶特価¥13,600
◆マジックパレット(ミュージカルプラン)……定価¥19,800▶特価¥14,200
◆Gツール(ザインソフト)……定価¥28,000▶特価¥18,600
◆たーみのる2(SPS)……定価¥17,800▶特価¥13,000
◆Mu-1 Super……定価¥39,800▶特価¥28,500
◆サイクロンEXPRESSα 68……定価¥98,000▶特価¥69,000
◆KAMIKAZE(サムシンググッド)……定価¥68,000▶特価¥43,800
◆C-TRACE68 Ver3.0(キャスト)……定価¥98,000▶特価¥68,500
◆G68K Ver.2 PRO……定価¥22,000▶特価¥17,300
◆C&Professional Pack(マイクロウェアジャパン)……定価¥58,000▶特価¥39,800
◆Final Ver3.2(エーエスピー)……定価¥38,000▶特価¥29,000
◆CZ-213MSD MUSIC PRO68K……定価¥18,800▶特価¥13,200
◆CZ-214MSD SOUND PRO68K……定価¥15,800▶特価¥11,300
◆CZ-215MSD Sampling PRO68K……定価¥17,800▶特価¥12,500
◆CZ-220BSD DATA PRO68K……定価¥58,000▶特価¥40,000
◆CZ-224LSD The 福袋 Ver2.0……定価¥ 9,900▶特価¥ 7,400
◆CZ-225BSD Multiword Ver1.1……定価¥32,000▶特価¥23,000
◆CZ-243BSD CYBERNOTE PRO68K……定価¥19,800▶特価¥15,000
◆CZ-247MSD MUSIC PRO68K[MIDI]……定価¥28,800▶特価¥20,500
◆CZ-249GSD CANVAS PRO68K……定価¥29,800▶特価¥22,000
◆CZ-251BSD Hyper word……定価¥39,800▶特価¥29,400
◆CZ-253BSD CARD PRO68K Ver2.0……定価¥29,800▶特価¥22,700
◆CZ-257CSD Communication PRO68K Ver2……定価¥19,800▶特価¥15,300
◆CZ-258BSD Teleportion PRO68K……定価¥22,800▶特価¥16,900
◆CZ-261MSD MUSIC studio PRO68K Ver2.0……定価¥28,800▶特価¥21,200
◆CZ-263GWD Easypaint SX-68K……定価¥12,800▶特価¥ 9,800
◆CZ-265HSD New Print Shop Ver2.0……定価¥20,000▶特価¥15,400
◆CZ-266BSD Press Conductor PRO68K……定価¥28,800▶特価¥22,000
◆CZ-284SSD OS-9/X68000 Ver2.4……定価¥35,800▶特価¥25,600
◆CZ-285LSD C-Compiler PRO68K Ver2.1……定価¥44,800▶特価¥32,500
◆CZ-286BSD BUSINESS PRO68K Popular……定価¥28,000▶特価¥20,500
◆CZ-287SS SX-WINDOW Ver2.0……定価¥12,800▶特価¥ 9,800
★ゲームソフト25%OFF OK!!(一部ソフト除く)

ソフト・コーナー (送料・消費税別)送料1ヶ〜10ヶまで¥700

■Micro Soft WORKS Ver2.5
定価¥40,000
大特価¥26,000

■まいと〜く Ver.2
定価¥28,000
大特価¥17,800

■一太郎 Ver.4.3
定価¥58,000
大特価¥37,000

■知子の情報 Ver.4
定価¥28,000
大特価¥18,500

■アートマスター・コア
定価¥28,000
大特価¥18,500

〈ワープロ〉
●一太郎 Ver4.3……定価¥ 58,000➡特価¥ 34,800
●一太郎 dash……定価¥ 39,000➡特価¥ 24,800
●テラV……定価¥ 24,000➡特価¥ 21,500
●PIEXE Ver.2(アルガ)·定価¥ 58,000➡特価¥ 36,500
●ARUGA-Spiritu……定価¥ 38,000➡特価¥ 25,000
●松 Ver.5……定価¥ 58,000➡特価¥ 33,800
●MS Word for Windows…定価¥ 58,000➡特価¥ 40,000
●Z's WORD JG Ver3.0…定価¥ 58,000➡特価¥ 41,500
●直子の代筆 Ver.4…定価¥ 9,800➡特価¥ 6,500
●ユーカラWAVE……定価¥ 9,800➡特価¥ 6,500
●アシストレター……定価¥ 9,700➡特価¥ 6,500
●遊名人 Ver.5……定価¥ 36,000➡特価¥ 24,000
●遊名人 Pro Ver.5…定価¥ 75,000➡特価¥ 47,800
●毛筆わーぷろSr.4.0…定価¥ 75,000➡特価¥ 51,500
●毛筆わーぷろJr.4.0…定価¥ 33,000➡特価¥ 23,000
●刀ワード……定価¥ 25,800➡特価¥ 17,500

〈データベース〉
●桐 Ver.4……定価¥ 98,000➡特価¥ 63,000
●桐 Ver.3無料UPシール付(限定)定価¥ 98,000➡特価¥ 55,000
●ASKA Ver.2……定価¥ 32,000➡特価¥ 22,800
●ナイル……定価¥ 95,000➡特価¥ 62,700
●d-Base IV1.1J……定価¥198,000➡特価¥142,000
●F1 DATABOX……定価¥ 32,000➡特価¥ 22,800
●Ninja4……定価¥ 35,000➡特価¥ 23,000
●ZERO EX……定価¥ 52,000➡特価¥ 34,500
●The CARD3+……定価¥ 48,000➡特価¥ 34,500
●dBXL Ver.1.4J……定価¥ 69,800➡特価¥ 53,800
●QUICKSILVER Ver1.4J·定価¥198,000➡特価¥152,000
●PARADOX3.5……定価¥168,000➡特価¥ 69,500
●Let's アイリス4……定価¥ 58,000➡特価¥ 38,000
●パワーベース……定価¥ 19,400➡特価¥ 13,800
●アシストカード……定価¥ 9,700➡特価¥ 6,500
●知子の情報 Ver.4…定価¥ 28,000➡特価¥ 18,500

〈表計算〉
●Lotus123R2.3J……定価¥ 98,000➡特価¥ 60,000
●123NOTEBOOK……定価¥ 38,000➡特価¥ 25,000
●Microsoft Excel……定価¥ 98,000➡特価¥ 61,000
●Cubic CALC……定価¥ 78,000➡特価¥ 51,500
●Multiplan4.1……定価¥ 68,000➡特価¥ 44,900
●Success……定価¥ 68,000➡特価¥ 44,900
●Recalc……定価¥ 58,000➡特価¥ 41,500
●アシストカルク……定価¥ 9,700➡特価¥ 6,500

〈グラフィック〉
●Z's STAFF Kid98…定価¥ 28,000➡特価¥ 18,500
●アートマスター・コア…定価¥ 28,000➡特価¥ 18,500
●花子 Ver.2……定価¥ 58,000➡特価¥ 39,000
●CANDY4……定価¥ 58,000➡特価¥ 39,800
●3·D PERS……定価¥ 80,000➡特価¥ 57,200
●アシストアート……定価¥ 9,700➡特価¥ 6,500

〈通信〉
●まいと〜く Ver.2.1…定価¥ 28,000➡特価¥ 17,800
●CCT98III……定価¥ 20,000➡特価¥ 15,000
●ES TERM2+……定価¥ 24,000➡特価¥ 17,500
●COM-NET……定価¥ 28,000➡特価¥ 18,500
●ACCSESS MATE3…定価¥ 19,800➡特価¥ 15,500
●LET'S TALK かたろう…定価¥ 38,000➡特価¥ 26,000
●アシストコール……定価¥ 9,700➡特価¥ 6,500

〈OS・言語〉
●MS-DOS3.3D基本機能セット…定価¥ 9,800➡特価¥ 6,900
●MS-DOS3.3D拡張機能セット…定価¥ 8,200➡特価¥ 6,600
●MS-DOS Ver5.0基本機能セット 定価¥ 12,800➡特価¥ 9,000
●MS-DOS Ver5.0拡張機能セット 定価¥ 10,000➡特価¥ 8,000
●MS-WINDOWS3.0A…定価¥ 25,000➡特価¥ 18,500
●Quick C……定価¥ 20,000➡特価¥ 12,800
●Qick BASIC……定価¥ 20,000➡特価¥ 12,800
●True BASIC……定価¥ 18,000➡特価¥ 11,700
●TURBO C++2nd Edition…定価¥ 20,000➡特価¥ 14,300

〈エディター・ユーティリティ〉
●MIFES98……定価¥ 38,000➡特価¥ 27,500
●章子の書斎……定価¥ 16,000➡特価¥ 11,000
●ノートンユーティリティズ…定価¥ 38,000➡特価¥ 27,500
●VZ エディター……定価¥ 9,800➡特価¥ 7,800
●ノストラダムス98……定価¥ 28,000➡特価¥ 21,800
●エコロジーII……定価¥ 28,000➡特価¥ 21,800
●オーシャノグラフィII…定価¥ 22,000➡特価¥ 17,000
●全略ハードディスク殿 Ver.2 定価¥ 18,000➡特価¥ 13,000

ート》

3ヶ月
せていただきます。)
(土曜・日曜・祭日もOK!!)
一部地域は除きます。)

便利でお得な支払い

①翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
②業界No.1の低金利!!
③月々の支払いは¥1,000より
④9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥カレッジクレジット
⑦ステップアップクレジット
⑧ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨現金一括支払いOK!!(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)

FUJITSU

■拡張RAM=メルコ&I/Oデータ
① XMT-2000L(メルコ)……定価¥21,000▶特価¥14,700
② FJ-SIM32-2ME(I/Oデータ)·定価¥21,000▶特価¥14,500
③ 4ME(I/Oデータ)·定価¥35,000▶特価¥24,000
④ 8ME(I/Oデータ)·定価¥65,000▶特価¥44,700

▶P&A特選=FM-TOWNS 20Fセット(送料・消費税込み)

FM-TOWNS 20F

- FM-TOWNS20F(本体)…¥323,000
- FMT-DP533(カラーモニター)……¥ 69,800
- FMT-KB107/207(テンキー付)……¥ 30,000

※ゲームソフト(メリーゴーランド)付

定価¥422,800▶特価¥239,000



12回	21,000	24回	11,100	36回	7,700	48回	6,000	60回	5,000

プレゼント中!!(セットでお買い上げの方に!)
- ディスケット 5枚
- 専用シリコンキーボード・カバー
- 富士通オリジナルテレフォン・カード

送料・消費税込み!!



■拡張RAM(ハイパー)(富士通製メモリ使用)
① HM-V01T 定価¥14,800(送料・消費税込み¥11,639) 特価¥10,800
② HM-V02T 定価¥24,800(送料・消費税込み¥15,553) 特価¥14,600
③ HM-V04T 定価¥49,500(送料・消費税込み¥26,986) 特価¥25,700
④ HM-V08T 定価¥98.000(送料・消費税込み¥49,852) 特価¥47,900

富士通 電脳最前線 ハイパーステーション

送料 消費税込み

FMTOWNSII モデルCX20

- FM TOWNSII モデルCX20(本体)…定価¥333,000
- FMT-DP533(カラーモニター)………定価¥ 69,800
- FMT-KB107/207(キーボード)………定価¥ 30,000

合計定価¥432,800▶特価価格はTEL下さい。



FMTOWNSII モデルUX20

- FM TOWNSII モデルUX20(本体)·定価¥288,000
- FMT-KB101A/202A(キーボード)··定価¥ 10,000

※テンキー付キーボードの場合¥13,000を加算して下さい。

合計定価¥298,000▶特価価格はTEL下さい。



③FM TOWNSII モデルCX100+FMT-DP533+FMT-KB107/207··定価¥632,800▶特価TEL下さい。
④FM TOWNSII モデルCX 40+FMT-DP533+FMT-KB107/207··定価¥532,800▶特価TEL下さい。
⑤FM TOWNSII モデルCX 10+FMT-DP533+FMT-KB107/207··定価¥407,800▶特価TEL下さい。
⑥FM TOWNSII モデルUX 10+FMT-KB101A/202A…………定価¥273,000▶特価TEL下さい。

▶FM-TOWNSIIセットでお買い上げの方にもれなくプレゼント!!
(イ)「レミングス(¥7,800)」
(ロ)「スーパーリアル麻雀PII&PIII(¥11,800)」
(ハ)「レインボーアイランドEXTRA(¥8,800)」
(ニ)「アフターバーナーIII(6/19発売)(¥10,800)」
の中のいずれか2本プレゼント ＋(プラス) さらに
- ディスケット 5枚
- 富士通オリジナルテレフォンカード

注目!! FM-TOWNS 下取り・買取り
グレード・アップキャンペーン中!!

- FM-TOWNSシリーズのモニターを
①FMT-DP535(定価¥ 89,800)に変更の場合 ¥13,000
②FMT-DP536(定価¥138,000)に変更の場合 ¥44,000
③FMT-DP534(定価¥108,000)に変更の場合 ¥24,500
を加算して下さい。

■ UX20=P&A特選セット 31%OFF
- FM TOWNSII モデルUX20(本体)
- FMT-KB107/207(テンキー付)
- LHD-FM100E(ロジテック、100MB・HD)
- FJ-SIM32-2ME(RAM)
- FMT-412(ビデオカードII)

定価¥478,800 P&A超特価¥300,000
※ディスケット、富士通オリジナルテレフォン・カード・サービス中

送料・消費税込み

■CX20=P&A特選セット 31%OFF
- FM TOWNSII モデルCX20(本体)
- FMT-DP535(モニター)
- FMT-KB107/207(テンキー付)
- FJ-SIM-4ME(RAM)
- MS-DOS(基) Ver.3.1
- WINDOWS-MME
- LHD-FM100E(ロジテック、100MB・HD)

定価¥622,400 P&A超特価¥433,000
※ディスケット、富士通オリジナルテレフォン・カード・サービス中

ハード・ディスク (送料¥1,000、消費税別)



① ■LHD-FM100E 定価¥99,800(ロジテック)●外付 ▶P&A超特価!! TEL下さい
② ■LHD-FM200E 定価¥138,000(ロジテック)●外付 ▶P&A超特価!! TEL下さい
③ HD-J100(システムサコム)(¥128,000)(送料・消費税込み¥ 87,550)…▶特価¥ 84,000
④ HD-J130(システムサコム)(¥148,000)(送料・消費税込み¥104,030)…▶特価¥100,000
⑤ HD-J170(システムサコム)(¥189,000)(送料・消費税込み¥121,540)…▶特価¥117,000
⑥ NT-Jr-100FM(ニューテック)(¥125,000)(送料・消費税込み¥ 88,065)…▶特価¥ 84,500
⑦ NT-180FM(ニューテック)(¥168,000)(送料・消費税込み¥120,510)…▶特価¥116,000

モデム

富士通■FMMD-311G(定価¥35,800) ▶特価¥24,800(送料・消費税込¥26,574)
AIWA■PV-M24B5(定価¥39,800) ▶特価¥25,000(送料・消費税込¥26,780)
オムロン■MD-24FB5V(定価¥39,800) ▶特価¥25,500(送料・消費税込¥27,295)

■FMR-50NBX▶ディスケット5枚サービス(送料・消費税込み)
Ⓐ FMR-50NB1 定価¥238,000▶特価¥ 90,500
Ⓑ FMR-50NX1 定価¥258,000▶特価¥133,000
Ⓒ FMR-50NX5 定価¥350,000▶特価¥186,000
Ⓓ FMR-50NX6 定価¥385,000▶特価¥214,000
Ⓔ FMR-50NB2 定価¥198,000▶特価¥150,000
Ⓕ FMR-50NX21 定価¥258,000▶特価¥195,000
Ⓖ FMR-50NX26 定価¥378,000▶特価¥283,000
Ⓗ FMR-50NX27 定価¥458,000▶特価¥340,000

《R-50CARD》
① FMR-50 11A/B (定価¥278,000) ▶特価¥204,000
② FMR-50C 16A/B (定価¥398,000) ▶特価¥295,000

プリンターセット(ケーブル・用紙付)(送料¥1,000、消費税別)



■JOYRITER
◉FP-110
●TOWNS用ケーブル付
定価¥49,800
特価¥37,000(送料・消費税込み¥39,140)

- PR-B400……定価¥ 98,000▶特価¥71,000
- PR-A600……定価¥148,000▶特価¥95,000
- PR-35T……定価¥ 98,000▶特価¥62,000
- PR-30T……定価¥ 89,000▶特価¥53,500
- FMPR-353GII·定価¥ 98,000▶特価~~¥70,500~~
- FMPR-204B··定価¥ 80,000▶特価¥38,000

周辺機器コーナー (送料¥1,000、消費税別)



■PRINT-BOYII 定価¥29,800 特価¥21,300(送料・消費税込み¥22,454)
■PRINT-BOY PB-01T(定価¥24,800) 特価¥9,900(送料・消費税込み¥10,712)



■外付FD ◉SD-05R(システム サコム5") ●ケーブル付 定価¥60,000 特価¥47,000(送料・消費税込み¥49,440)

Ⓐ AMT-351/352(数値演算)………定価¥120,000▶特価¥ 82,000
Ⓑ FMT-401/402(MIDIカード)……定価¥ 35,000▶特価¥ 23,800
Ⓒ FMT-411(ビデオカード)………定価¥ 35,000▶特価¥ 23,800
Ⓓ FMT-412(ビデオカードII)………定価¥ 40,000▶特価¥ 27,800
Ⓔ FMT-SP101(アンプスピーカー)··定価¥ 29,800▶特価¥ 20,200
Ⓕ FMT-611(拡張ユニット)………定価¥ 39,800▶特価¥ 27,500
Ⓖ FMT-TU101(TVチューナー)……定価¥ 39,800▶特価¥ 27,000
Ⓗ FMT-121(SCSIカード)…………定価¥ 30,000▶特価¥ 21,000
Ⓘ FMT-MO103(マウス)……………定価¥ 7,800▶特価¥ 5,900
Ⓙ FMT-FD302(F・D)………………定価¥ 28,000▶特価¥ 19,600
Ⓚ FMFD-322A(F・D)………………定価¥ 50,000▶特価¥ 34,500
(ドライブ ケーブル)………………定価¥ 10,000▶特価¥ 7,800
Ⓛ FMSC-201G(スキャナー)………定価¥ 89,800▶特価¥ 63,500
Ⓜ FMT-416(チューナーカード)……定価¥ 38,800▶特価¥ 26,800
Ⓝ FMT-403(MIDI音源カード)……定価¥ 78,000▶特価¥ 53,800
Ⓞ FMT-221(エミュレータカード)……定価¥ 80,000▶特価¥ 55,000
Ⓟ FMSC-611G(カラースキャナ)……定価¥178,000▶特価¥119,000
Ⓠ FMT-621(I/O拡張ユニット)………定価¥ 89,000▶特価¥ 61,000

ソフトコーナー (送料・消費税別)

- FM-OASYSV1.0(FD)……定価¥55,000▶特価¥39,700
- FM-OASYSL31(HD版)……定価¥61,000▶特価¥43,500
- FM-OASYSL30C(HD版)……定価¥58,000▶特価¥41,500
- 日本語MS-DOS-TMV3.1(基本機能)……定価¥ 9,800▶特価¥ 7,300
- 日本語MS-DOS-TMV3.1(拡張機能)……定価¥ 8,200▶特価¥ 6,200
- MICRO-SOFT MULTIPLAN……定価¥68,000▶特価¥52,000
- EUPHONYV1.1……定価¥98,000▶特価¥72,000
- HYPER遊名人(ワープロ)……定価¥42,000▶特価¥31,000
- テラTOWNS(ワープロ)……定価¥32,000▶特価¥21,200
- EUPHONY MTR……定価¥49,800▶特価¥37,000
- EUPHONY SCORE……定価¥49,800▶特価¥49,000
- 画DB……定価¥29,800▶特価¥21,000
- MY FAIR LADY……定価¥28,000▶特価¥20,200
- TOWNS-VNET V1.1……定価¥18,000▶特価¥13,000
- G-5(ワープロ)……定価¥38,000▶特価¥28,000
- MUSIC PRO-TOWNS(音楽)……定価¥19,800▶特価¥14,600
- MUSIC PRO-TOWNS=MIDI……定価¥39,800▶特価¥29,500
- TOWNS-PAINTV1.1(グラフィック)……定価¥38,000▶特価¥27,500
- F-BASICコンパイラV1.1……定価¥45,000▶特価¥34,000
- ヘクトル文字パターン(フォント)……定価¥39,800▶特価¥30,000
- Z's STAFF PRO-TOWNS(グラフィック)……定価¥58,000▶特価¥39,000
- High C-Compiler(コンパイラ)……定価¥40,000▶特価¥28,000
- MS-WINDOWS Ver3.0(OS)……定価¥25,000▶特価¥17,000
- TOWNSシステムソフトウェアV2.1……定価¥25,000▶特価¥18,500
- 「伝」……定価¥70,000▶特価¥51,000
- ロータス1-2-3-2.3J……定価¥98,000▶特価¥66,500
- F1 DATA BOX……定価¥32,000▶特価¥22,500

注目!!冬のボーナス一括払い手数料(金利)無料(9月末/10月末/11月末/12月末のいずれかをご指定下さい。)

ソフト・コーナー

- NEO driver VINTAGE…定価¥ 14,800➡特価¥ 10,300
- Filedriver3……定価¥ 9,800➡特価¥ 6,800
- アシストメニュー……定価¥ 9,700➡特価¥ 6,500
- DISK-XII(限定)……定価¥ 9,800➡特価¥ 7,300
- Newton-98 Ver.2.0……定価¥ 9,700➡特価¥ 7,000
- NEO back-up VINTAGE··定価¥ 18,000➡特価¥ 12,500
- MET's File back-up3……定価¥ 12,800➡特価¥ 8,900
- MET's File Contol cute··定価¥ 9,800➡特価¥ 6,800
- MET's Threeo-shot…定価¥ 26,000➡特価¥ 18,000

〈業務用〉
- 三代目大番頭……定価¥250,000➡特価¥165,000
- 弥生会計III……定価¥ 80,000➡特価¥ 48,000
- 弥生かんたん帳簿··定価¥ 48,000➡特価¥ 31,800
- PCA会計IIらくらく個人編·定価¥ 98,000➡特価¥ 64,800
- TOP財務会計エキスパートC……定価¥198,000➡特価¥131,000
- 大福帳……定価¥ 78,000➡特価¥ 51,500
- 大問屋……定価¥ 78,000➡特価¥ 51,500

〈その他〉
- ロータスフリーランス··定価¥ 98,000➡特価¥ 64,000
- Microsoft WORKS Ver.2.5…定価¥ 40,000➡特価¥ 26,000
- HARMONY……定価¥ 50,000➡特価¥ 34,000
- CANDY 4スキャナ Ver.2.0 定価¥ 28,000➡特価¥ 20,000
- MAXLINK Ver.2……定価¥ 18,000➡特価¥ 12,900
- MIFESプリント……定価¥ 28,000➡特価¥ 20,000
- MET's 1-2-3 Form(各)……定価¥ 18,000➡特価¥ 12,500
- MET's Multiplan Form…定価¥ 18,000➡特価¥ 12,500
- MET's アシストカルクForm(各)定価¥ 5,000➡特価¥ 3,500
- 松 Ver.5 Form……定価¥ 8,800➡特価¥ 6,000
- MET's 桐 Ver.3 Form1……定価¥ 18,000➡特価¥ 12,500
- MET's 桐 Ver.3 Form1 VTR付定価¥ 22,000➡特価¥ 15,300
- MET's 桐 Ver.3 Form2……定価¥ 20,000➡特価¥ 13,800
- MET's 桐 Ver.3 Form2 VTR付定価¥ 24,000➡特価¥ 16,600
- MET's 桐 Ver.3 Form3 VTR付定価¥ 18,000➡特価¥ 12,500
- WXII+/WXII win··定価¥ 9,800➡特価¥ 7,000
- ハイパー家計簿 Ver.2……定価¥ 9,700➡特価¥ 7,000
- ハイパー住所録 Ver.2.1……定価¥ 9,700➡特価¥ 7,000
- てきぱきパパ……定価¥ 9,800➡特価¥ 7,000
- てきぱきママ3……定価¥ 9,800➡特価¥ 7,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
- 商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

〔銀行振込でお申し込みの方〕
- 銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕 住友銀行 新小岩支店 普通預金 1451576 ㈱ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
- 電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
- 現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 1回~84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
- 営業時間:AM10:00~PM7:00
日・祭:AM10:00~PM6:00

- 現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくはお電話でお問い合せ下さい。

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

注目!!★中古パソコン1年間保証システム!!
（※モニター、プリンター６ヶ月間保証）

中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!! 電話一本ですぐ買える!

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

下取り専用 買取り電話 ☎03-3651-1884
下取り・買取り専用 FAX.03-3651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
■中古パソコン1年間保証（モニター プリンター 6ヶ月間保証）

- 下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい（差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい）
- 買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します
- 近郊の方はP＆A本店に直接お持ち下さい 即金にて¥1.000.000までお支払いさせていただきます

- 最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
- 買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
- 価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
- 本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
- 現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

新品

シャープX68000
- CZ-653C（B）
- CZ-604D（B）

定価¥379,800
¥192,000（送料税込）

新品

■JOY RITER（折り巧ぷりんた）
⊙FP-110
- 熱転写・ブックプリンタ
- PC用、ケーブル・用紙付

定価¥49,800
特価¥29,800

■CZ-8PC5（シャープ） ¥55,000
■CZ-8PK8（シャープ） ¥48,000
■CZ-8PK10（シャープ） ¥55,000
■DASH-40S（HDエプソン内蔵）（マニュアルなし） ¥28,000
■リトルF2（外付） ¥19,800
■CRC-FD5SA（外付） ¥19,800
■パソピア7（ゲームソフト付） ¥ 6,000

シャープ・モニター
単品 新品限定 チルトスタジオ付

①CU-14GD（0.39%）（定価¥69,800）▶特価¥35,000（送料・消費税込¥37,080）
②CU-14FD（0.31%）（定価¥74,800）▶特価¥38,000（送料・消費税込¥40,170）
③CU-14KD（0.28%）（ノングレア）（定価¥89,800）▶特価¥44,000（送料・消費税込¥46,350）

ラップトップ
■PC-9801NS ……¥115,000
■PC-9801NS20 ……¥145,000
■PC-9801NC ……¥310,000
■PC-9801NC40 ……¥398,000
■PC-9801NS/E ……¥150,000
■PC-9801NS/E40 ……¥220,000

■PC-H98S モデル8
● model 8-002
定価¥548,000
特価¥270,000


シャープX68000 新品・単品
■CZ-623C（SUPER） 定価¥498,000▶特価¥218,000
■CZ-653C（PRO-II） 定価¥285,000▶特価¥126,000

エプソン
■PC-386S-STD ＋ ■PC-KD854
¥250,000

シャープ
■CZ-623C-TN ＋ ■CZ-604D（B）
※ゲームソフト2ケ、ディスケット、ジョイカード付
¥265,000（送料・消費税込み）

P＆A特選＝今月の中古特選品

- PC-9801RA2 ＋アナログモニター……¥210,000
- PC-9801VM（640K） ＋4000文字アナログモニター……¥100,000
- PC-9801RX21……¥140,000
- PC-9801DO ＋4000文字アナログモニター……¥110,000
- PC-9801LT 2……¥ 40,000
- PC-9801LV22……¥108,000
- PC-9801NS……¥120,000
- PC-8801MA2……¥ 48,000
- MC2……¥ 50,000
- MC1……¥ 43,000
- VA2……¥ 70,000
- MH……¥ 30,000
- PC-286U-STD……¥ 70,000
- PC-286VS-STD……¥100,000
- PC-386M-STD……¥160,000
- PC-386VR-STD……¥160,000
- PC-KD854……¥ 28,000
- 854N……¥ 30,000
- 853N……¥ 38,000
- 862……¥ 32,000
- 863G……¥ 53,000
- CU-14FD……¥ 30,000
- 14GD……¥ 25,000
- CMT-147L（アナログ）……¥ 20,000
- -147H（アナログ）……¥ 23,000
- PC-PR201TH……¥ 52,000
- -PR101E2……¥ 39,000
- -PR201GS……¥ 49,000
- CZ-8PC3（シャープ）……¥ 30,000
- HG-800（エプソン）……¥ 45,000
- VP-135（CSF付）……¥ 25,000
- AV2＋FMTV-154 ＋PR203B（富士通一式）……¥ 49,000
- CZ-653C（新品）＋CZ-604D（新品）（送料・税込み）……¥235,000
- CZ-600C＋ CZ-604D……¥165,000
- CZ-603C＋ CZ-604D……¥188,000
- CZ-612C＋ CZ-604D……¥195,000

■富士通TOWNS-20F（本体）＋FMDP-533（モニタ）＋KB105（キーボード）
¥182,000

■SNE＝サウンドボード（98/エプソン用）
⊙LITTLE-ORCHSTRA-LS
（ステレオ/EMS/ジョイスティック）（定価¥20,000）
P&A超特価 ¥8,500
（送料・消費税込み¥9,270）

買取り価格

- PC-9801DA2 ¥180,000
- DS2 ¥150,000
- DX2 ¥125,000
- RX21 ¥115,000
- RA21 ¥150,000
- RS21 ¥130,000
- RX2 ¥100,000
- RA2 ¥130,000
- DA U2 ¥180,000
- DS U2 ¥150,000
- DX U2 ¥125,000
- UF ¥ 60,000
- UR ¥ 60,000
- EX2 ¥115,000
- ES2 ¥150,000
- DO+ ¥ 70,000
- DO ¥ 50,000
- VM11 ¥ 70,000
- UV11 ¥ 65,000
- VX21 ¥ 75,000
- VM21 ¥ 55,000
- PC-9801UX21 ¥ 65,000
- PC-98NV ¥ 80,000
- PC-98N ¥ 45,000
- PC-9801NS ¥ 95,000
- NS20 ¥120,000
- NS-E ¥120,000
- NS-E20 ¥150,000
- NS-E40 ¥180,000
- PC-386S ¥200,000
- VR ¥120,000
- V ¥140,000
- M ¥115,000
- PC-286VG ¥ 75,000
- VX ¥115,000
- UX ¥100,000
- VE ¥ 70,000
- VS ¥ 85,000
- VF ¥ 75,000
- US ¥ 65,000
- PC-286C ¥ 55,000
- PC-286BOOK ¥ 85,000
- PC-386NA ¥ 70,000
- PC-286NF ¥ 45,000
- PC-386NW ¥ 90,000
- CZ-634C ¥180,000
- -644C ¥255,000
- -604C ¥110,000
- -623C ¥160,000
- -603C ¥ 90,000
- -613C ¥135,000
- -653C ¥ 85,000
- -663C ¥100,000
- -602C ¥ 90,000
- -612C ¥100,000
- -652C ¥ 65,000
- -662C ¥ 90,000
- -611C ¥ 80,000
- -601C ¥ 55,000
- -600C ¥ 45,000
- FM-TOWNSモデル20F ¥130,000
- モデル40H ¥200,000
- モデル80H ¥260,000

下取り交換差額表

下取＼新品	9801FA2/U2	FA5/U5	FA7/U7	CZ-674C	CZ-634C	CZ-644C	PC-386GS3	PC-386GS5	TOWNS II モデルCX 20セット	TOWNS II モデルUX 20セット
CZ-601C	¥270,000	¥350,000	¥400,000	¥175,000	¥195,000	¥305,000	¥240,000	¥220,000	¥250,000	¥160,000
612C	¥240,000	¥320,000	¥370,000	¥145,000	¥165,000	¥275,000	¥210,000	¥190,000	¥230,000	¥140,000
613C	¥210,000	¥290,000	¥340,000	¥115,000	¥135,000	¥245,000	¥180,000	¥160,000	¥190,000	¥100,000
PC-9801 RX21	¥240,000	¥320,000	¥370,000	¥145,000	¥165,000	¥275,000	¥210,000	¥190,000	¥225,000	¥135,000
RA2	¥130,000	¥210,000	¥260,000	¥ 35,000	¥ 55,000	¥165,000	¥100,000	¥ 80,000	¥190,000	¥100,000
DO	¥260,000	¥340,000	¥390,000	¥165,000	¥185,000	¥295,000	¥230,000	¥210,000	¥255,000	¥165,000
VM11	¥250,000	¥330,000	¥380,000	¥155,000	¥175,000	¥285,000	¥220,000	¥200,000	¥240,000	¥150,000
PC-286C	¥270,000	¥350,000	¥400,000	¥175,000	¥195,000	¥305,000	¥240,000	¥220,000	¥260,000	¥170,000
TOWNS モデル2F セット	¥220,000	¥310,000	¥365,000	¥142,000	¥160,000	¥270,000	¥200,000	¥185,000	¥220,000	¥130,000
TOWNS モデル20F セット	¥180,000	¥270,000	¥315,000	¥ 90,000	¥110,000	¥220,000	¥160,000	¥135,000	¥170,000	¥ 80,000

★上記の表にない機種でも交換できますので、電話にて問合せ下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕

- 商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。
  （プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

〔銀行振込でお申し込みの方〕

- 銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
  （電信扱いでお振込み下さい。）

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576 ㈱ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕

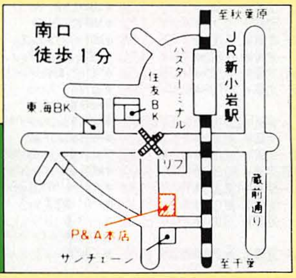
- 電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
- 現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は1,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0

注目!!冬のボーナス一括払い手数料（金利）無料（9月末/10月末/11月末/12月末のいずれかをご指定下さい。）

- 掲載の価格は、7月初旬現在のものです。



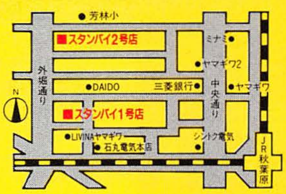
マイコン専門ショップ P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148（代） FAX.03-3651-0141
●営業時間：AM10:00～PM7:00
日・祭：AM10:00～PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくはお電話でお問い合せ下さい。

メーカー公認のパソコン専門店スタンバイへ

SRG STAND-BY 東京店

安心 TEL.03-3258-8955



直接ご来店のお客さまはこちらへ

●東京1号店
〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)
TEL.03-3258-8955
FAX.03-3258-8958

●東京2号店
〒101 東京都千代田区外神田3-3-3(槙町ビル)
TEL.03-3252-0290
FAX.03-3252-0292
営業時間　平日・土 AM11:00～PM7:00
　　　　　日・祝 AM10:00～PM7:00

●大阪店
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-2(桝本ビル)
TEL.06-641-1971
FAX.06-643-2148

㊢下取りシステム●少ない差額で新品パソコンが購入できる㊢システム！(差額は送料、税込 ※沖縄方面を除く。)

PC-H98model80-002・U002



下取り機種	差額
PC-H98Sm8-2・U2	¥133,000
PC-9801FA2・U2	¥151,000
PC-9801DA2・U2	¥164,000
PC-386GS5・2	¥205,000
PC-386GE5・2	¥250,000

PC-9801FA2・U2



下取り機種	差額
PC-9801DA2・U2	¥ 62,000
PC-9801DS2・U2	¥121,000
PC-9801DX2・U2	¥161,000
PC-9801RA21	¥ 71,000
PC-9801RX21	¥170,000

PC-9801FS2・U2



下取り機種	差額
PC-9801DS2・U2	¥ 66,000
PC-9801DX2・U2	¥106,000
PC-9801RS21	¥ 75,000
PC-9801RX2・EX2	¥120,000
PC-9801VX21・UX21	¥150,000

PC-9801FX2・U2



下取り機種	差額
PC-9801DX2・U2	¥ 58,000
PC-9801RX2・EX2	¥ 72,000
PC-9801VX21・UX21	¥102,000
PC-9801VM11・UV11	¥122,000
PC-9801NS/T	¥ 31,000

PC-9801NC



下取り機種	差額
PC-9801NS/T	¥239,000
PC-9801NS/E	¥262,000
PC-9801NS	¥310,000
98DA2・U2+KD881	¥123,000
98DS2・U2+KD881	¥182,000

PC-9801NS/T



下取り機種	差額
PC-9801NS/E	¥ 61,000
PC-9801NS	¥109,000
PC-9801NV	¥ 74,000
PC-9801NV	¥119,000
PC-9801N	¥139,000

PC-486GR5・2



下取り機種	差額
PC-H98Sm8-2・U2	¥ 74,000
PC-9801FA2・U2	¥ 92,000
PC-9801DA2・U2	¥105,000
PC-386GS5・2	¥146,000
PC-386GE5・2	¥191,000

PC-486GF5・2



下取り機種	差額
PC-9801DA2・U2	¥ 52,000
PC-9801RA2・ES2	¥111,000
PC-386G-STD	¥ 57,000
PC-386S-STD	¥ 84,000
PC-386V-STD	¥111,000

X68000XVI+CZ-614D



下取り機種	差額
98DA2・U2+KD881	¥ 38,000
98DS2・U2+KD881	¥ 97,000
98DX2・U2+KD881	¥137,000
X68kSUPER+607D	¥127,000
X68kEXPERT+603D	¥162,000

FM-TOWNS/UX20+FMT-KB101A



下取り機種	差額
98DA2・U2+KD881	¥−69,000
98DS2・U2+KD881	¥−10,000
98DX2・U2+KD881	¥ 30,000
98VX21+KD854N	¥ 92,000
98VM11+KD854N	¥112,000

パソコンハード買取表

●箱のないパソコンは当店から箱を送ります。
●下記以外にもディスプレイ、プリンタ、ハードディスク等パソコンに関する物件高価買取中！▼その他の機種も高額買取り。

機種名	買取価格
(NEC)	
PC-9801VM11	¥ 75,000
PC-9801VX21	¥ 95,000
PC-9801RX21	¥130,000
PC-9801DX2	¥139,000
PC-9801RS21	¥170,000
PC-9801DS2	¥179,000
PC-9801RA2	¥179,000
PC-9801RA21	¥229,000
PC-9801DA2	¥238,000
PC-9801FA2	¥251,000
PC-H98S mode18-002	¥269,000
PC-9801N	¥ 65,000
PC-9801NV	¥ 85,000
PC-9801NL	¥130,000
PC-9801NS-20	¥143,000
PC-9801NS/E	¥143,000
PC-9801NS/T	¥166,000
PC-98DO	¥ 89,000
(EPSON)	
PC-286VJ5	¥116,000
PC-386GE5	¥152,000
PC-386V -STD	¥179,000
PC-386GS5	¥197,000
PC-386P	¥152,000
PC-386NOTE W2	¥125,000
(SHARP)	
X68000 ACE(2MB)	¥100,000
X68000 EXPERT	¥115,000
X68000 SUPER	¥130,000
X68000 XV1	¥175,000
X68000 PRO(2MB)	¥100,000
(TOSIBA)	
J-31000 GS021	¥ 60,000
J-31000 SX041	¥ 85,000
J-31000 SX061P	¥120,000
J-31000 SX081VW	¥180,000

業界初!! ロング 5年間 でワイド 破損してもOK! なトリプル保証

お買い上げ日より3ヵ月間	お買い上げ日より1年間	お買い上げ日より5年間
・故障、破損などいかなる場合でも即、良品と交換いたします。	・故障、破損などいかなる場合でも即、修理(無料)いたします。	・故障(消耗部分を除く)の場合即、修理(無料)いたします。

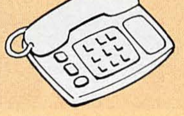
メーカー保証期間(1年間)

東京海上のパソコン保険期間(1年間)　→　有料で継続可能

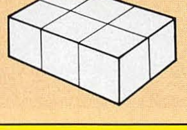
スタンバイ保証期間(5年間)

完全予約制 買取り・下取り方法

①電話で予約お申し込みください。



②宅配便などでお送りください。



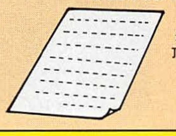
箱の無いお客様には、当店から専用の箱をお送りします。

③査定額をこちらから連絡します。



＊もし値段が合わないときはキャンセル料無しでお返しします。

④カンタンな必要書類をお送りします。



記入後、返送して頂きます。

⑤返送書類に従い送金します。



＊下取りの場合は差額をご入金頂きます。

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

93年度募集学科

- ゲームデザイナー・プログラマー専攻
- ゲームハードデザイナー専攻
- マルチメディアクリエイター専攻
- S.F.Xクリエイター専攻
- ヴァーチャルリアリティークリエイター専攻
- ニューメディア&コンピュータグラフィック専攻

'92サマーセミナー

ゲームプログラマーコース、CGデザイナーコース
(A日程) 8月17日(月)〜19日(水)
(B日程) 8月20日(木)〜22日(土)
料金：各コース2万円
※詳しくは返信用ハガキにて資料をご請求ください。

夏休み入学相談会

8月1日(土)〜15日(土)
8月24日(土)〜31日(月) ※日曜日を除く
午前10時〜午後6時(時間内で1時間)
場所：バンタン本館

総合説明会 I

8月29日(土) 午後1時〜3時
場所：バンタン電脳情報館

バンタン模試

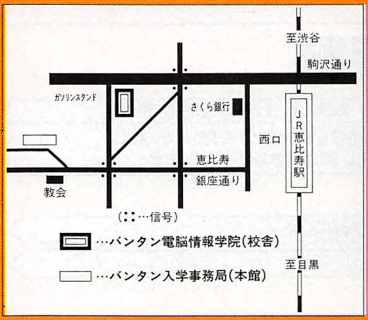
8月30日(日) 午後1時〜4時30分
場所：バンタン2号館

大阪地区電脳クリエイターセミナー

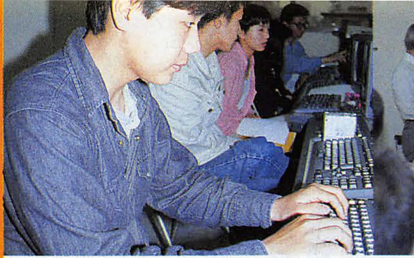
9月5日(土) 午後2時〜5時
場所：ニュー心斎橋ホテル

大阪・仙台・福岡 バンタン模試

9月6日(日) 午後2時〜5時30分
場所大阪：ニュー心斎橋ホテル
仙台：ホテルセンチュリー仙台
福岡：博多グリーンホテル2
※イベント参加にご希望の方は返信用ハガキにてご予約ください。



バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-8MB
0120-03-4775(フリーダイヤル)



ハイパーメディアパソコン、FM TOWNSを使用しての「プログラム」の授業。将来ゲームプログラマーを目指す佐々木君にとっては一番大切な時間です。



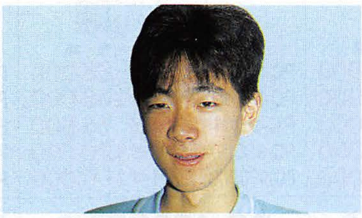
「映像シナリオ」の授業では、映像以前の組み立てとなるシナリオ、絵コンテを中心に学びます。



ソフトだけに固執せず、基本的なハード知識を知っておくための「基礎回路」。ハンダゴテの実習は楽しくためになる。

ゲームソフトクリエイターの養成校、バンタン電脳情報学院の授業をレポート!

ゲームソフトはじめ、ニューメディアをクリエイトするハイパースクール、「バンタン電脳情報学院」に、今年入学した松木君と佐々木君は、いずれもゲームプログラマーを志望するゲームフリーク。将来は自分の手で大ヒットソフトを開発するぞ／と、意気込む二人の授業風景を追いかけました。



松木　一

ゲームソフトの学校は、企業がやっているところがほとんどで、学校としての歴史があるのは、バンタンだけ。学校の方が何となく安心できたので選びました。授業に遅れたら補講というかたちでフォローもしてくれますし、一人一台、準備された機材の充実には満足しています。ハード面に強くなるため、基礎回路の授業ではハンダゴテを使って実習するなど、幅広い知識を身につけるための、ユニークなカリキュラムも組まれています。



佐々木利春

ゲームが好きで、バンタンの名前は知っていました。既に学校に通っている友達の紹介もあって入学を決めました。講師の先生は業界のプロとして、第一線で活躍している人達なので、臨場感ある授業がためになりますし、プロのクリエイターとしての視点や考えを学ぶことができます。将来はゲームの企画かプログラマーを目指して頑張ります。主人公の成長ものをテーマとしたストーリーが好きです。古典になるような作品を残したいです。

第1回ゲームシナリオ懸賞コンテスト 全国版

学校が主催する史上初の懸賞コンテスト／君の熱いメッセージをまっている／優秀な作品は、広告ページで誌上紹介もするぜ!!
※参加希望者は折り込みハガキで申込め、詳しい募集要項を送るぞ。

最優秀作品賞(1作品)ー20万円
優秀作品賞　(2作品)ー　5万円
何と!
▲参加資格：高校三年生▲

一人一台準備されたマッキントッシュIICIを使用し、行われる「C・G」の授業は、ゲームクリエイターには欠かせないものです。



「デザイントレーニング」の授業では1677万色もの色を持つ、マッキントッシュに対応するため、カラーコーディネートの知識を学びます。



ゲームソフトの一要素である「コンピュータサウンド」を学ぶ授業では、サンプリングマシーンとマッキントッシュを使用し、オリジナル曲を制作します。



夜間スクール11月開校

① ゲームデザイン入門科

期間・回数：11/4〜6ヶ月　36回
曜日・時間：月・水 19〜21(週2)
費　　　用：㊇6万円　㊕22万円

② ゲームシナリオ科

期間・回数：11/5〜6ヶ月　18回
曜日・時間：木 19〜21(週1)
費　　　用：㊇6万円　㊕8万円

※上記クラスの説明会を随時行っています。
詳しい資料のご請求、説明会のご予約はお電話でお願いいたします。
03-5721-6511　バンタンキャリアスクール入学事務局

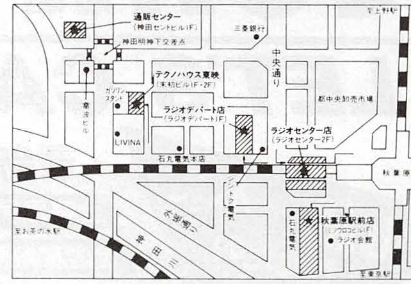
TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

通販センター5周年記念セール実施中!!

SINCE 1946 老舗の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………… 秋葉原の東映無線

安いけど全部新品だョ!!



超低金利クレジット

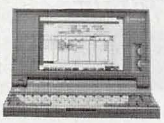
本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2.5	3	4	5.5	5.5	8.5	11	11.5	16	21	27

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店㊂9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



超人気商品 98NOTE SX/T

注番B09-01 ➡PC-9801NS/T40仕様
PC-9801NS/T(CPU:80386SL・20MHz)
+TR40NST(E)(テクノジャパン、内蔵型40MB HDD、PC-9801NS/T専用)
~~¥256,000~~

注番B09-02 ➡PC-9801NS/T20仕様
PC-9801NS/T(Cpu:80386SL・20MHz)
+AV-020SXE(キャラベル、内蔵型20MB HDD、PC-9801NS/T専用)
¥366,000➡ **37%OFF** ¥227,800



注番B09-03 ➡新製品
PC-9801FX2・FX/U2(CPU:80386SX・12MHz)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥362,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B09-04
PC-9801FS2・FS/U2(CPU:80386SX・20MHz)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー付)
+プリンターケーブル
¥720,800➡ **??%OFF** ~~¥398,000~~



注番B09-05
PC-9801FA2・FA/U2(CPU:80486SX・16MHz)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+VP-4800PC(エプソン、15″ドット、48×48)
¥872,800➡ **44%OFF** ¥430,000

注番B09-06
PC-9801FA2・FA/U2(CPU:80486SX・16MHz)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー付)
+プリンターケーブル
¥820,800➡ **50%OFF** ¥473,000

秋葉原で初めて FMショップ会加入



注番B09-07
FMTW2UX20(FMTOWNSⅡ-UX20)
+FMT-KB101A/202A(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
¥298,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B09-08
FMTW2CX20(FMTOWNSⅡ-CX20)
+FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥426,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

本体+モニター(NEC/EPSON/富士通)

注番B09-09 ➡PC-9801NS/T125仕様
PC-9801NS/T
+EN-125(エレコム、内蔵型125MB HDD)
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー・ケーブル付)
¥706,000➡ **41%OFF** ¥413,000

注番B09-10 ➡PC-9801NS/T120仕様
PC-9801NS/T(CPU:80386SL・20MHz)
+びるとーN120(緑電子、内蔵型120MB HDD、PC-9801NS/T専用)
¥416,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B09-11 ➡PC-9801NC80仕様
PC-9801NC(ノート型、カラー液晶)
+TR80NST(E)(テクノジャパン、内蔵型80MB HDD)
¥498,000

注番B09-12
PC-9801NC(ノート型、カラー液晶)
+びるとーN120(緑電子、内蔵型120MB)
+VP-4800(エプソン、15″ドットプリンター、48×48)
+ノート用プリンターケーブル
¥1,061,000➡ **41%OFF** ¥618,000

注番B09-13
PC-9801DS5(32ビット、40MB HDD内蔵、サウンドボード搭載)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48)
¥922,800➡ **??%OFF** ~~¥385,000~~

注番B09-14 ➡早い者勝ち!!
PC-9801FA1U2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+NT-500B(ニューテック、500MBハードディスク)
+LP-3000
(エプソン、レーザープリンター、トナー・ケーブル付)
¥1,301,300➡ **47%OFF** ¥688,000

注番B09-16
PC-9801NS/T
+びるとーN120(緑電子、内蔵型120MB、PC-9801NS/専用)
+BJ-10Vselect(キャノン、インクジェットプリンター)
+ノート用プリンターケーブル
¥502,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B09-17
PC-9801NS/T
+VP-4800(エプソン、15″ドットプリンター、48×48)
+ノート用プリンターケーブル
¥623,000➡ **54%OFF** ¥282,000

注番B09-18 ➡限定超特価
PC-386NOTE AE1X
PC-386NOTE AE
+PACK-A40(ICM、40MB HDD)〈HARMONY、MS-DOSインストール済み〉
~~¥238,000~~

注番B09-19 ➡限定超特価
PC-386V-STD(CPU:80386・20MHz)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ **52%OFF** ¥284,000

注番B09-20
PC-286VJ5
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥312,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B09-21
PC CLUB(CPU:80286・10MHz)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ **51%OFF** ¥124,000

注番B09-22 ➡トランスポータブルセット
FMR-50NB1
+FMPR-102G(富士通、熱転写プリンター)
+FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
+CB-98LW(キャリングバッグ)
¥313,000➡ **53%OFF** ¥147,000

注番B09-23
FMR-50NX5(20MB HDD内蔵)
+FMPR-204B(富士通、カラー熱転写プリンター)
+FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
¥436,800➡ **48%OFF** ¥227,000

注番B09-24
PC-486GR2・GR5
+CMT-14UDLS(サンヨー、14型カラー、0.28mm、ハイレゾ/ノーマル)
+ODP486SX-25(インテル、オーバードライブプロセッサー)
¥726,000➡ **??%OFF** ~~¥598,000~~

注番B09-25 ➡40MB仕様(絶対安い)
FMTOWNS-20F
+FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+HDαmini-FM40(シー・ティー・エス、40MBハードディスク、SCSI)
¥612,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B09-26
FMTOWNS-40H(40MB HDD内蔵)
+FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥536,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B09-27
FMTOWNS-80H(80MB HDD内蔵)
+FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥722,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

FMTOWNSお買い上げサービス!!
- 対戦型ゲーム
- 全国無料出張修理
- 粗品進呈

本体/モニター/プリンター/ドライブ他

①PC CLUB(エプソン、16ビット)……… ~~¥110,000~~
②PC-9801EX2(NEC、16ビット、サウンドボード搭載)……… ¥165,000
③PC-9801NS/E40(NEC、32ビット、ノート型、40MB HDD内蔵)……… ~~¥242,000~~
④CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ)……… ¥39,800
⑤HD-201A(ティアック、内蔵型200MB、SCSI)……… ¥89,800
⑥CMT-D14UDLS(サンヨー14型カラーディスプレイ、0.28mm、ハイレゾ/ノーマル)……… ~~¥89,800~~
⑦CR-5500(エプソン、15型カラーディスプレイ、0.28mm、ハイレゾ/ノーモル)……… ~~¥99,800~~
⑧FCD-203W(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応、スタンド付)……… ~~¥398,000~~
⑨PC-TV454(NEC、15型パソコンTV、0.39mmドットピッチ、TVが見れる) ~~¥99,800~~
⑩LP-3000(エプソン、レーザープリンター、EPLトナーカートリッジ付)・¥128,000
⑪VP-4800PC(エプソン、15″ドット、48×48ドット)……… ¥84,800
⑫XP-2000PC(エプソン、15″ドット、48/24デュアルヘッド)……… ¥89,800
⑬VP-1500PC(エプソン、15″ドット)……… ¥59,800
⑭Desk Jet 505J(インクジェット、300dpi、カラー対応可)……… ~~¥99,800~~
⑮PR-30T(日本アールイーエム、10″ドット、富士通用)……… ¥49,800
⑯PC-PR101E(NEC、10″ドット)……… ¥39,800
⑰PC-PR150T(NEC、カラー熱転写、48×48ドット)……… ¥42,000
⑱PC-PR150V(NEC、カラー熱転写、48×48ドット)……… ¥49,800
⑲PC-PR201T(NEC、15″カラー熱転写)……… ¥39,800
⑳FMPR-204B(富士通、カラー熱転写)……… ¥39,800
㉑PCLHD20(エプソン、20MB HDD、PC、286LS/LST/386LS/LSC/LSX用)……… ¥32,000
㉒CRC-SC130A(CRC、130MB HDD、SCSI)……… ~~¥90,000~~
㉓PC-9801NS/E35(NEC、内蔵型40MB HDD、PC-9801NS/E・NS/T専用)……… ¥49,800
㉔EN-125(エレコム、内蔵型125MB HDD、PC-9801NS/E・NS/T用)……… ~~¥104,000~~
㉕びるとN-120(緑電子、内蔵型120MB HDD、PC-9801NS/E・NS/T・NC専用)……… ~~¥104,000~~
㉖RCS-2000(メルコ、2MB RAM、PC-9801N・NS・NV・NS/T・NC用)……… ¥9,800
㉗MC24PA5(マイクロコア、2400bpsモデム、MNPクラス5)……… ¥21,000
㉘16C-98(16色カード:4096色中16色表示、PC-9801VF/VM用)……… ¥12,000

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B09-28
※OAチェアー(別売)

- 寸法:1800(W) 680(H) 800(D)
- 背面コード収納ケース付
- コード落とし(2個)付
- 下棚板45㎜間隔3段階可動
- 大型ロック式キャスター付

¥84,000➡¥63,800

注番B09-29

- 寸法:1200(W) 745(H) 500(D)
- キーボードテーブルスライド収納式
- B4判トレー付
- ロック式キャスター付
- 上部左右棚板3段階可動

TOEI大特価➡¥39,800

注番B09-30
※OAチェアー(別売)

- 寸法: 870(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

※サイドテーブル ¥7,800(別売)

¥48,000➡¥29,000

注番B09-31

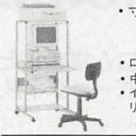
- 寸法: 610(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

¥38,000➡¥19,800

注番B09-32

- 寸法: 640(W) 1200(H) 700(D)
- ロック式キャスター付

TOEI大特価➡¥9,800

注番B09-33 ➡パソコンデスク&イス

- 寸法: 650(W) 1285(H) 650(D)
- ロック式キャスター
- 中棚板3段階可動
- イス(座上下ガスシリンダータイプ)

TOEI大特価➡¥27,200

注番B09-34
※OAチェアー(別売)

- 振動吸収デスク
- 寸法: 635(W) 1287(H) 646(D)
- 天板振動吸収装置付
- 2Pコンセント付
- コード収納ケース付
- 耐振用アジャスター4個/キャスター2個付
- 棚板2段階可動

※データスタンド ¥12,000(別売)
ペーパーストレージ¥3,950(別売)

¥48,800➡¥32,000

注番B09-35

- 机上型パソコンデスク
- 寸法:635(W) 690(H) 420(D)
- キーボードテーブルスライド収納式

TOEI大特価➡¥16,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL.03-3253-0987㈹
- ラジオデパート店/TEL.03-3251-1014㈹
- テクノハウス東映/TEL.03-3253-9896㈹

■オーディオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL.03-3253-5741㈹

OAチェアー



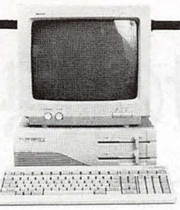
注番B09-36
- 座上下ガスシリンダータイプ
- 背もたれ高さ調節可
- 背もたれ奥行き調節可
- 5本足キャスター

TOEI大特価➡¥24,800



注番B09-37
- 座上下ガスシリンダータイプ
- 背もたれ高さ調節可
- 背もたれ奥行き調節可
- 5本足キャスター

TOEI大特価➡¥11,000



おすすめ中古セット

NEC
PC-9801RX4 中古在庫限定品
標準価格￥566,000→特価￥148,000
SHARP
CU-14FD 新品
カラーディスプレイセット価格
合計価格￥640,800→特価￥190,800



おすすめ中古セット

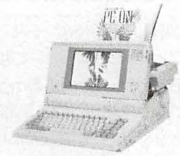
NEC
PC-9801DS5 新品限定10本
標準価格￥508,000→特価￥248,000
MITSUBISHI
XC-1498CII 新品
カラーディスプレイセット価格
合計価格￥615,000→特価￥297,800



中古在庫限定品
NEC
PC-PR201V
(136桁・カラー漢字24ドット)
￥298,000→￥75,000



新品限定品
EPSON
PC-286C-STD
￥168,000→￥89,800



新品限定品
EPSON
PC-286LP
￥298,000→￥108,000



新品限定品
EPSON
PC-386BOOK-L
￥378,000→￥178,000

特選中古リスト

NEC

本体

品名	標準価格	特価
PC-8801MKII FR30	￥178,000	￥25,000
PC-8801MC2	￥199,000	￥39,800
PC-9801UV11	￥265,000	￥88,000
PC-9801UX21	￥348,000	￥118,000
PC-9801VX2	￥433,000	￥108,000
PC-9801VX4	￥693,000	￥128,000
PC-9801VX41	￥630,000	￥138,000
PC-9801RX2	￥398,000	￥128,000
PC-9801RX51	￥508,000	￥178,000
PC-9801DX/U2 新品限定10本	￥318,000	￥172,000
PC-9801RA5	￥736,000	￥228,000
PC-98LT/1	￥238,000	￥38,000
PC-98LT/22	￥288,000	￥58,000
PC-9801LS2	￥628,000	￥158,000
PC-9801T/W5	￥758,000	￥258,000
PC-9801NS	￥298,000	￥148,000
PC-9801NS/E40 新品限定5本	￥418,000	￥248,000

ディスプレイ

品名	標準価格	特価
PC-KD551(14"カラー/400L)	￥118,000	￥28,000
PC-KD851(14"カラー/400L)	￥158,000	￥40,000
PC-KD854(14"カラー/400L)	￥89,800	￥34,000
N5911/L(14"グリーン/400L)	￥65,000	￥25,000
N5913L(14"カラー/400L)	￥138,000	￥38,000
N5913LG(14"カラー/400L)	￥138,000	￥42,000
N5913U(14"カラー/400L)	￥120,000	￥45,000
N5914(液晶/400L)	￥88,000	￥38,000
N5924(14"カラー/400・750L)	￥233,000	￥98,000
N5925L(20"カラー/400・750L)	￥598,000	￥248,000
N5926-01(15"カラー/400・750L・H98専用)	￥233,000	￥128,000

ディスクユニット

品名	標準価格	特価
PC-8881(8"2D×2)	￥442,000	￥15,000
PC-9881K(8"2D×2)	￥320,000	￥28,000
PC-9881N(8"2D×2)	￥320,000	￥38,000
PC-9831-VW2(3.5"2HD/2DD×2)	￥120,000	￥35,000
PC-9831-UW1(3.5"2DD×1)	￥88,000	￥12,000
PC-98H51L(20MB・SASIハードディスク)	￥218,000	￥25,000
PC-HD040U(40MB・SCSIハードディスク)	￥238,000	￥45,000

プリンタ・プリンタオプション

品名	標準価格	特価
PC-PR101GS(80桁・漢字24ドット)	￥115,000	￥42,000
PC-PR102TL3(80桁・漢字熱転写)	￥50,000	￥28,000
PC-PR150n(80桁・漢字熱転写) 新品限定5本	￥69,800	￥44,800
PC-PR150VL(80桁・カラー漢字熱転写)	￥84,800	￥45,000
PC-PR201TH(136桁・カラー漢字熱転写)	￥145,000	￥48,000
PC-PR201H2(136桁・カラー漢字24ドット)	￥245,000	￥58,000
PC-PR201H3(136桁・カラー漢字24ドット)	￥225,000	￥68,000
PC-PR201V2(136桁・カラー漢字24ドット)	￥298,000	￥78,000
PC-PR602R(B4・日本語ページプリンタ)	￥498,000	￥148,000
PC-PR1000(A4・日本語ページプリンタ)	￥259,000	￥88,000
NM-9700(80桁・カラー漢字24ドット)	￥163,000	￥45,000
NM-9950(136桁・カラー漢字24ドット)	￥245,000	￥58,000
NM-9950II(136桁・カラー漢字24ドット)	￥245,000	￥68,000
NM-5020L(136桁・高速印字漢字24ドット)	￥320,000	￥98,000
PC-PR104-03(PC-PR104用シートガイド) 新品同様	￥2,100	￥1,000
PC-PR201H-23(PC-PR201H・HC・H2・H3・V用トラクタユニット)	￥20,000	￥5,000
PC-PR201X-03(PC-PR201/65A・80A・80LA・X・J用トラクタユニット)	￥20,000	￥5,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定品特価コーナー

品名	標準価格	特価
WACHI/バスマウス98(98用/400カウント) 新品	￥6,800	￥2,800
WACHI/バスマウス98II(98用/100・200・400カウント切替式) 新品	￥8,800	￥3,800
WACHI/MKマウスHR3(98NL/H98/386P/386NW用/100・200・400・800切替式) 新品	￥9,800	￥5,000
WACHI/MK-1500(マウスインターフェース) 新品	￥15,000	￥9,800
ヒートウェーブ/HW-100(マウスカウントチェンジャー) 新品	￥2,800	￥1,800
SNE/INTER-8(98用1MBインターフェイスボード) 新品	￥24,800	￥15,000
SNE/リトルオーケストラLS(98用高機能FM音源ボード) 新品	￥20,000	￥10,000
SNE/リトルオーケストラSS(98用高機能FM音源ボード) 新品	￥22,000	￥11,000
SNE/GINGA-RX(98用プログラマブル10キー) 新品	￥34,000	￥12,500
SNE/GINGA-10(98N,NV,NS,LV,LX,T用10キー) 新品	￥12,000	￥6,500
TAXAN/98NOTE用・FDDケーブル 新品	￥8,800	￥4,800
タケル/T98-S001(98NS/E,NS/T用CRTアダプタ) 新品	￥9,800	￥6,500
SNE/128K(98用増設128Kボード) 新品	￥8,000	￥5,800
I/Oデータ/PIO-9234-256K(98用増設256Kボード) 新品	￥12,500	￥9,800
I/Oデータ/PIO9234G-0.5ML(98用増設512Kボード) 新品	￥17,000	￥14,200
IDEXON/SR-7314(カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品	￥89,800	￥49,800
IDEXON/SF-7315(15"400Lディスプレイ/0.28ドットピッチ) 新品	￥79,800	￥59,800
SHARP/CU-14KD(カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品	￥89,800	￥48,000
SHARP/CU-14FD(14"400Lディスプレイ/0.31ドットピッチ) 新品	￥74,800	￥42,800
SANYO/CMT-147L(14"400L・アナログ/デジタルディスプレイ) 新品	￥79,800	￥42,800

EPSON

品名	標準価格	特価
PC-286UX-H40	￥453,000	￥138,000
PC-386GS5/2 新品同様	￥398,000	￥268,000
PC-286L-H10-N	￥458,000	￥68,000
AP-300(80桁・漢字48ドット熱転写) 新品同様	￥59,800	￥38,000
AP-900PC(80桁・カラー漢字48ドット熱転写) 新品同様	￥94,800	￥56,800
VP-1000PC(136桁・漢字24ドット)	￥154,000	￥45,000
VP-1350PC(136桁・漢字24ドット) 新品限定品	￥94,800	￥56,800
VP-2061PC(136桁・カラー漢字24ドット) 新品同様	￥130,000	￥87,800
LP-3000(A4・日本語ページプリンタ+トナー) 新品限定品	￥283,000	￥118,000
PC-LHD20(20M内蔵用ハードディスク・286・386LS用) 新品限定品	￥142,000	￥29,800

FUJITSU・SHARP・TOSHIBA・その他

品名	標準価格	特価
FUJITSU/FMR-50LT5B	￥568,000	￥148,000
FUJITSU/FM-TOWNS-2H	￥548,000	￥168,000
FUJITSU/FM60-101(RS232Cカード)	￥45,000	￥9,000
FUJITSU/FMDPC232D(14"FM77対応・カラーディスプレイ)	￥89,800	￥35,000
FUJITSU/FMPR-201T-1(トラクタフィーダ)	￥7,000	￥3,000
FUJITSU/FMPR-351T-1(トラクタフィーダ)	￥7,000	￥3,000
SHARP/CZ-604C(X-68000 SUPER)	￥348,000	￥158,000
SHARP/CZ-606D(15"400L/カラーディスプレイ) 新品同様	￥79,800	￥58,000
SHARP/MZ-1P22(カラー漢字サーマルプリンタ) 新品限定品	￥69,800	￥18,000
SHARP/MD-12P1(12"400L/グリーン)	￥39,800	￥18,000
TOSHIBA/J3100GS001(Dyna Book 286)	￥198,000	￥78,000
TOSHIBA/PWS-5015A(J3100SL002)	￥298,000	￥78,000
TOSHIBA/PWS-5016A(J3100SL011)	￥398,000	￥88,000
TOSHIBA/PWS-5269A(136桁・漢字ドットプリンタ)	￥268,000	￥88,000
STAR/TX-24CL(98用80桁・カラー熱転写プリンタ)	￥69,800	￥25,000
STAR/TR-24CL/F(FM用80桁・カラー熱転写プリンタ)	￥69,800	￥22,000
精工舎/SP-800F(FM77用80桁・漢字ドットプリンタ)	￥64,800	￥12,000
CITIZEN/CKP-15(136桁・漢字ドットプリンタ) 新品	￥108,000	￥49,800

クロネコヤマトの伝言FAXで最新情報提供中!
取出方法は、伝言FAXセンターへ 0120-00-8010

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

コンピュータバンク

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

▼本社ご注文・相談デスク
(03)3797-1221
夏期営業時間のお知らせ/8月8日〜8月16日 AM9:30〜PM6:00
営業時間/平日AM9:30〜PM8:00 土・休日AM9:30〜PM6:00年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

5年たっても泣かない完全保証の魅力はIPLだけの特典

―実例でみる賢いパソコン買物術―

トラブルがあなたにふりかかる

パソコン及び周辺機器が「壊れたことがある」という人は全体の半数以上にのぼった。
（日経パソコン1991.10.14より）
故障が起きたときの「完全」保証のポイントがうれしい。

完全保証部 ☎0467（鎌倉）-24-0453

故障対策が欠かせない

「パソコンが故障して困るのは、それで日常業務が止まってしまうことだ。その対策として考えられるのが、代替機の用意である。」「活用するからには、ユーザーの側にもそれなりの覚悟と知恵が必要になる。」「自前で用意できない時は、必要な時に代替機を用意してくれる業者を探しておくとよいだろう。」
（日経パソコン1992.1.8より）

◇ハードディスクドライブの故障も5年間、無料で修理します。

本来、内蔵型にしろ、外付型にしろ最低でも¥45,000～¥70,000以上の費用がかかるところです。でもIPLならどちらの場合も大丈夫。5年の間、確かな保証があなたのマシンを守り続けます。

◇フロッピィディスクドライブの故障も5年間、無料で修理します。

IPL以外なら¥25,000以上はかかるところです。5年間、どのような修理も完全に保証できることは、我々の誇りです。

◇プリンタのヘッドのピン折れまでも5年間、無料で修理します。

ヘッドは重要な部分ですが、メーカー保証はわずかに半年です。半年以降は、他なら、¥33,000～¥35,000以上はかかります。5年間の完全保証は、IPLならではのものなのです。

◇本体のすべての基板も5年間、無料で修理します。

あきらめなくてもいいのです。全国どこからでも電話一本で伝えて下さい。¥35,000以上の費用がかかるところがIPLなら無料になります。5年間の長期に渡って保証を走らせ続けて、あなたのマシンを守っていきます。

◇ノートブック等の液晶の故障も5年間、無料で修理します。

IPL以外ではその状態により、¥25,000～¥70,000もの費用がかかる箇所です。最高のサポートを5年間提供し続けることの重要さは、メーカー保証が切れた時、実感していただけます。

◇すべての周辺機器の故障も5年間、無料で修理します。

大型プロッター、レーザープリンタ、デジタイザーなどの高額製品も5年間保証いたします。きっとよい買物をしたと実感していただける、最高の満足をお届けいたします。（但し、人為的なもの、天災は除きます。）

【修理時の緊急事態に備えて貸し出します。】

車の代車サービスと同様にIPLは日本で唯一の代替機サービスを用意しています。日頃は、あまり意識しないで使っているパソコンを、修理に出す段になってあわてます。NECノートブックにも、もちろん対応。デスクトップ、モニタ、プリンタのひとつひとつに実施します。（NEC、エプソン。富士通・シャープは出張サービス。）

【交換します。】 初期不良交換3ケ月保証

しまった！　動いていたのに、今になって……
さまざまな要因のテスト期間に3ケ月間の初期不良期間を提供します。

【現金で返金します。】 返品・交換30日保証

ソフトウェアを含むすべての製品の返品を、30日間受けるというポリシーを持っています。クレジットの場合、契約書を返却します。30日間の交換も自由です。（未開封の場合。）それは言葉をこえた約束です。

セットアップサービス

ハードディスクI/Fボード、RAMボード、各種I/Fボード等の複雑な設定をあなたのコンピュータに合わせてセットアップいたします。初めての方にも、安心してすぐにご使用いただけます。（有料）

インストールサービス

煩雑なソフトウェアインストール作業はお任せください。ハードディスクの初期化、MS-DOS、Windows、各種アプリケーションのインストールをお手持ちのハード・ソフトウェア構成に合わせて代行します。パソコンを手にしたその日から即、実行できます。（有料）

――パソコンを使用していてわからないことが生じた場合、どう対処しますか？――

強力なサポート体制

いざ、新しいソフトを使い始めようとすると思いがけなく手間どって困ることがあります。例えば
MS-DOSの使用方法。MS-windowsの操作方法。
Lotus、MS WORD、MS EXCELなど、その他アプリケーションソフトの相談窓口です。
ハードウエアやソフトの問題が起こった時――ご質問にお答えします。IPLは、あなたのパソコンのために、できることはすべてサポートすることをお約束します。

テクニカル部 ☎0467-24-2040

パソコンビジネスのさまざまな局面で、マシンを徹底活用していただくための相談室です。

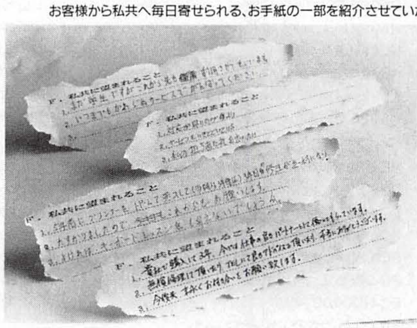
ビギナーズ部 ☎0467-24-0941

機種の選定、セットの自由な構築にお答えします。今日からパソコン、という方のための相談室です。確かなささえをお約束します。

ネットワークサービス

瞬時に満足、IPLのネットワークサービス。
モデムを通して、IPLのデータベースが連結します。
NIFTY-ServeでGO␣IPLNETで回線接続です。

お客様から私共へ毎日寄せられる、お手紙の一部を紹介させていただきました。



お申し込み方法

IPLカード
お電話で会員番号を伝えるだけです。サインも要りません。
7ケ月先から48回払いまでOK！



ソフトや消耗品・書籍の購入・ゲーム一本からハードの追加買替え等。チケットぴあ・航空券・JR乗車券の予約もでき、情報誌もあります。キャッシングサービスの利用もできます。
IPLテレフォンカードプレゼント中

鎌倉本社
0467-24-7511（代）
受付時間AM10:00～PM8:00（年中無休）
全国IPL EXPRESS

FAX	0467-24-0561
青山	03-3470-0061
大阪	06-311-2736
広島	082-293-7881
銀座	03-3541-3058
仙台	022-266-0531
福岡	092-481-2644
札幌	011-621-1444

お支払い方法

後払い　ご指定口座より自動振替になります。

翌月一括払い
万一カードをなくしたり、盗難にあってもカード保険がついていますから安心です（年会費などの費用負担はありません）

ステップアップクレジット
お客様のライフスタイルに合わせて1回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば1年目は、月々1,000円、2年目は月々5,000円、3年目は10,000円、ボーナスも1年目は0円、2年目は10,000円、3年目30,000円というように年毎のステップアップが可能です。又、夏のボーナスは貯金して冬のボーナスのみのお支払い等、自由なスタイルで設定できます。

ボーナス一括払い
もう、いまから今年の冬のボーナス一括払いが可能です。ボーナスだけの2回、4、8、10回払いもあります。毎月のお支払いはありません。

9カ月先からお支払い
2カ月先、3カ月先～9カ月先からのお支払いを開始できます。84回までの自由な回数が頭金なしで設定できます。

カレッジクレジット
大学生や専門学校生を対象としたクレジット。定額の支払いから始めて、就職したら増額というような収入に合わせた設定が可能です。9カ月先からのお支払いも自由ですから、就職してからスタートなど選べます。通常、保証人は必要ありません。

現金
ご注文書をお届けいたします。ご確認の上、銀行振込、現金書留でご入金ください。

銀行振込　振込先　㈱アイピーエル
三菱銀行　鎌倉支店　普　4956791　第一勧業銀行　鎌倉支店　普　1180564

商品到着払い　代引き手数料が必要になります。

お届け

輸送中トラブルも当社が責任もって対応します。配達日のご指定や納品等のお問合せは、商品管理部が承ります。送料は、すべて当社が負担します。（一部航空便は除く）

価格に消費税は含まれておりません

商品管理部
鎌倉0467-24-1154（代）

HOW TO ORDER

お申し込み方法＊FAXやおハガキもご利用ください。

1 御氏名（フリガナ）　2.生年月日
3 IPLカード会員番号　有効期限　年　月
4 御住所 〒
5 TEL　（　）
6 勤務先
7 御住所 〒
8 TEL　（　）

●購入セットのアクセスNo.（例：アクセスNo.B00000）
●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品 又は、単品でお求めになりたい製品（メーカー名・機種名を明記）
●お申し込みの雑誌名
●セットNo.以外のフリープラン（メーカー名・機種名を明記）

●月々のお支払い金額×回数 ¥　×　回
●ボーナス時のお支払い金額 ¥　×　回

キリトリ線

すぐに役立つ本 No.

プレゼント応募シール

あなたの新しいパソコンのために１冊の機敏な本をプレゼントします

書籍への招待席・目的別にプレゼント。

●お好きな本を１冊お選び下さい●

①〈みるみるわかるMS-DOS 環境設定編〉②〈みるみるわかるMS-DOS ディレクトリ編〉
③〈みるみるわかるMS-DOS バッチファイル編〉④〈MS-Windowsのおもちゃ箱〉
⑤〈新MS-DOS入門 ビギナー編〉⑥〈はじめてのHD&RAM〉⑦〈最新パソコン通信入門〉
⑧〈MS-DOSハンドブックDynaBook版〉⑨〈新C言語入門 ビギナー編〉

＊プレゼントの応募は当社で製品を購入された方に限ります。(期間8/1～8/31)

アクセス No.B09039

- PC-9801NS/T(386SL(20MHz)) ……￥288,000
- PIO-98NT-8ME(8MB増設RAM) ……￥ 77,000
- LHD-NS130(124MB内蔵HDDパック) …￥118,000
- MS Works(ワープロ、表計算を統合操作) ￥ 40,000
- PV-CN24(MNPクラス5内蔵モデム) ……￥ 39,800
- BJ-15v-B(バブルジェット3書体内蔵) …￥ 89,800
- プリンタケーブル(NEC・EPSONノート用2M) …￥ 5,800
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- すぐに役立つ本 …………… プレゼント中

返品交換 初期不良 5年保証

標 ￥658,400 → IPL特別価格

￥ 4,900×60回㊍30,000×10回
￥10,200×36回㊍30,000× 6回
￥ 9,900×60回㊍ なし

アクセス No.B09031

- PC-9801NS/T(386SL(20MHz)、レジューム機能) ￥288,000
- LHD-NS130(124MB内蔵HDD(ロジテック)) …￥118,000
- BJ-15v-B(バブルジェット・毛筆ゴシック明朝) …￥ 89,800
- IFC-98N/15(プリンタケーブル)………￥ 5,000
- CRTカートリッジ ……………￥ 9,800
- TURBO C++1.0(C言語) ………￥ 20,000
- VzEDITOR Ver1.5(高速、高機能エディタ) ￥ 9,800
- PS98-1003-31(MS-DOSインストール用) ￥ 12,800
- PS98-1106-31(画面で複数のソフトを操作する) ￥ 25,000
- SFD-32(3.5インチ2HDダブルフロッピーディスク) …￥ 49,800
- PC-9801N-15(FDD増設ケーブル) ……￥ 9,800
- DISKで学ぶC(パソコン上で無理なく学ぶ) …￥ 18,000
- ノートンユーティリティーズ(データ復活) …￥ 38,000
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- すぐに役立つ本 …………… プレゼント中

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥693,800 → IPL特別価格

￥ 5,000×60回㊍35,700×10回
￥ 9,700×48回㊍20,000× 8回
￥10,000×36回㊍40,000× 6回
￥10,900×60回㊍ なし

アクセス No.B09038

- PC-9801NS/T(386SL、(20MHz)、レジューム機能) ￥288,000
- LHD-NS130(124MB内蔵HDDパック(ロジテック)) ￥118,000
- TB-10(トラックボール+テンキー) ……￥ 14,000
- CDK-8000(8MB増設RAMカード) ………￥ 69,800
- PS98-1003-31(MS-DOS) …………￥ 12,800
- PS98-1004-31(MS-DOS(Ver5)拡張機能) ￥ 10,000
- PS98-1106-31(1画面で複数のソフトを操作する) ￥ 25,000
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- すぐに役立つ本 …………… プレゼント中

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥537,600 → IPL特別価格

￥ 3,300×60回㊍30,000×10回
￥ 8,300×60回㊍ なし
￥ 9,400×36回㊍20,000× 6回
￥18,400×24回㊍ なし

拡張セット

アクセス No.B09450

- AP-1000PC(48ゴシック、明朝、毛筆体付) ￥ 99,800
- AP-1000リボンパックプレゼント … プレゼント中
- XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付) …￥107,000
- CRTカートリッジ(CRTインターフェイス) ￥ 9,800
- CRC-FD3.5SH(2HD/2DD自動切替3.5"シングルドライブ) ￥ 33,800

返品交換 初期不良 5年保証

標 ￥250,400 → IPL特別価格

￥ 5,100×36回㊍ なし

アクセス No.B09030

- PC-9801NS/T(386SL(20MHz)、レジューム機能) ￥288,000
- LHD-NS130(124MB内蔵HDD(ロジテック)) …￥118,000
- NT34-6M(6MB増設RAM) ……………￥ 48,000
- PIO-98NT-8ME(8MB増設RAM) ……￥ 77,000
- PS98-1002-32(MS-DOSインストール用) ￥ 9,800
- BJ-10vSelectB(バブルジェットプリンタ48ドット) ￥ 79,800
- IFC-98N/15(プリンタケーブル1.5m) …￥ 5,000
- オートシートフィーダ …………￥ 9,800
- ハガキフィーダ(ハガキフィーダ) ……￥ 9,800
- PC-9801N-23(テンキーボード) ……￥ 12,500
- PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ￥ 10,000
- 一太郎dash(ワープロソフト) ………￥ 39,000
- 1-2-3/NOTEBOOK R2.0J(表計算グラフデータベース) …￥ 38,000
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- すぐに役立つ本 …………… プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥744,700 → IPL特別価格

￥ 5,000×60回㊍38,500×10回
￥ 8,000×60回㊍20,000×10回
￥12,400×36回㊍30,000× 6回
￥17,400×36回㊍ なし
￥10,000×72回㊍ なし

アクセス No.B09040

- PC-9801NS/T(386SL(20MHz)、レジューム機能) ￥288,000
- びるとN120(120MB内蔵用ハードディスクパック) ￥128,000
- CDK-14M(14MB増設RAMカード) ……￥130,000
- SFD-32(3.5インチ2HDダブルFD)…………￥ 49,800
- CRTカートリッジ(CRTインターフェイス) ￥ 9,800
- JBOX80387SX-20(数値演算コプロセッサ) ￥ 40,000
- PC-9801N-23(テンキーボード) ……￥ 12,500
- MS Word FOR WIN3(ワープロソフト) ￥ 58,000
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- すぐに役立つ本 …………… プレゼント中

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥716,100 → IPL特別価格

￥ 5,700×60回㊍30,000×10回
￥10,700×60回㊍ なし
￥ 9,400×48回㊍20,000× 8回
￥13,000×24回㊍ なし

98 NOTE nc

アクセス No.B09052

- PC-9801NC(カラー液晶、386SX(20MHz)) ￥598,000
- LHD-NS80(80MBHDD) ……………￥108,000
- ENT-6000(6MB増設RAM、メモリ専用スロット用) ￥ 49,800
- PS-98-1002-32(MS-DOSインストール用) …￥ 9,800
- PS-87-1106-31(1画面で複数のソフトを操作する) ￥ 25,000
- AP-1000PC(カラー熱転写80桁ゴシック明朝、毛筆体、縮少可) ￥ 99,800
- APリボンパックプレゼント …… プレゼント中
- PC-9801N-19(プリンタケーブル) ……￥ 7,000
- JBOX80387SX-20(数字演算コプロセッサ) ￥ 40,000
- GT-1000(カラースキャナ、EPSON) ……￥ 79,800
- #5220(RS-232Cケーブル)……………￥ 7,500
- Z's STAFFKID 98(グラフィックソフト) …￥ 28,000
- MS Word FOR WIN3(マイクロソフトワープロソフト) ￥ 58,000
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- すぐに役立つ本 …………… プレゼント中

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥1,110,700 → IPL特別価格

￥ 8,500×60回㊍50,000×10回
￥ 9,900×72回㊍30,000×12回
￥11,800×48回㊍50,000× 8回
￥25,900×36回㊍ なし
￥13,400×84回㊍ なし

アクセス No.B09051

- PC-9801NC(カラー液晶搭載、386SX(16MHz)) …￥598,000
- CDK-14M(14MB増設カード、メルコ) …￥130,000
- LHD-NS130(124MB内蔵HDD、ロジテック) …￥118,000
- PC-PR150N(A4、B4、明朝、毛筆、ゴシック体付) ￥ 69,800
- PC-9801N-19(プリンタケーブル) ……￥ 7,000
- PV-CN24(MNPクラス5内蔵モデム) ……￥ 39,800
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- すぐに役立つ本 …………… プレゼント中

返品交換 初期不良 5年保証

標 ￥962,600 → IPL特別価格

￥ 6,100×60回㊍50,000×10回
￥ 7,700×72回㊍30,000×12回
￥12,200×49回㊍30,000× 8回
￥22,100×36回㊍ なし
￥14,400×60回㊍ なし

アクセス No.B09050

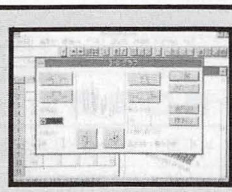
- PC-9801NC(カラー液晶、386SX(20MHz)) …￥598,000
- びるとN120(120MB内蔵用ハードディスクパック) ￥128,000
- RCD-8000(8MB増設RAMカード) ………￥ 84,800
- FMStation(FM音源。スピーカ内蔵) …￥ 39,800
- PC-9801N-22(サムマウス) …………￥ 10,000
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- すぐに役立つ本 …………… プレゼント中

返品交換 初期不良 5年保証

標 ￥860,600 → IPL特別価格

￥ 4,800×60回㊍50,000×10回
￥ 8,100×60回㊍30,000×10回
￥11,800×36回㊍50,000× 6回
￥20,100×36回㊍ なし
￥11,600×72回㊍ なし

EPSON



Windows3.0をプレゼントします。

●このWindowsはマイクロソフト社のゴルフ・ブロックくずし等の５種類のゲーム
●Windows習得ツール
●画面の焼き付け防止のスクリーンセイバー付

ハイレゾマシンPC-486GR・GF 386GE・GSをセットでお求めの方

PC-486GR

５インチ版か３.５インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B09160

- PC-486GR5/2(486SX25MHz、サウンド)……￥458,000
- CR-5500(ハイレゾ対応、28mピッチ、15"ノングレア) ￥168,000
- EP-RB7D-4ME(4MB内部増設RAMボード) ￥ 44,000
- MS Works(ワープロ、表計算、データベース、通信) ￥ 40,000
- PV-M24B5(高速2400bps、MNPクラス5) ￥ 39,800
- PCM33(日本語MS-DOS(Ver3.3)) ………￥ 9,800
- PCMS2(Windowsに必要マウス) ………￥ 5,800
- EPSON、MS-WINDOWS V3.0(￥25,000) … プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥765,400 → IPL特別価格

￥ 5,000×60回㊍37,500×10回
￥ 9,800×72回㊍ なし
￥10,000×48回㊍20,000× 8回
￥12,100×36回㊍30,000× 6回
￥17,100×36回㊍ なし

アクセス No.B09181

- PC-486GR3(CPU486SX25MHzサウンド機能) …￥483,000
- CR-5500(ハイレゾ対応、15"ノングレア) …￥168,000
- JBOXODP486SX-25(オーバードライブ) ￥150,000
- EP-RB7D-4ME(4MB内部増設RAM) …￥ 44,000
- INTER-120GE(内蔵120NBHDD) ……￥118,000
- PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス) …￥ 5,800
- LP-2000(日本語ページプリンタ) ………￥198,000
- PC用ケーブル……………………￥ 5,000
- PCM34(日本語MS-DOS(Ver5.0)) ………￥ 12,800
- EPSON、MS-WINDOWS V3.0(￥25000) プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥1,184,600 → IPL特別価格

￥ 9,800×60回㊍50,000×10回
￥10,000×72回㊍36,000×12回
￥13,300×48回㊍50,000× 8回

アクセス No.B09182

- PC-486GR3(CPU486S×25MHzサウンド機能) …￥483,000
- CR-5500(ハイレゾ、28mピッチ、15"ノングレア) …￥168,000
- AP-1000PC(48、カラー、明朝、毛筆体付) ￥ 99,800
- AP-1000リボンパックプレゼント … プレゼント中
- AP1000CSF(カットシートフィーダ) …￥ 12,000
- INTER-180GE(ICM製内蔵180MBHDD) ……￥158,000
- EP-RB7D-8ME(8MB専用増設RAM) …￥ 82,000
- PCM34(MS-DOS、Ver5.0) ……………￥ 12,800
- SOUND ORCHESTRA-VS(ステレオサウンドボード) ￥ 36,000
- TURBO C++1.0(オブジェクト指向型C言語) ￥ 20,000
- Vz EDITOR(高速、高機能エディタ) ……￥ 9,800
- MS Word(WINDOWS3対応、ワープロソフト) …￥ 58,000
- MS Excel(ウインドウ3.0対応) ………￥ 98,000
- EPSON、MS-WINDOWS V3.0(￥25000) プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥1,237,400 → IPL特別価格

￥10,200×60回㊍50,000×10回
￥11,400×72回㊍30,000×12回
￥13,800×48回㊍50,000× 8回

アクセス No.B09180

- PC-486GR3(486SX25MHz3.5"2FDD・サウンド付) ￥483,000
- CR-5500(15"ハイレゾ対応、0.28反射を防ぐノングレア) ￥168,000
- DOODA！A-100(外付100MBHDDユニットSCSI仕様) ￥118,000
- EP-RB7D-4ME(4MB内部増設RAM、IOデータ) ￥ 44,000
- PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス) …￥ 5,800
- PCM34(日本語MS-DOS。(Ver5.0)) ……￥ 12,800
- 代替機(修理中、98ノート、本体、モニタ、プリンタ) … サービス
- EPSONSMS-WINDOWS Ver3.0(￥25,000) プレゼント中

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥831,600 → IPL特別価格

￥ 3,700×60回㊍50,000×10回
￥ 7,100×60回㊍30,000×10回
￥10,100×36回㊍50,000× 6回
￥10,600×72回㊍ なし

拡張セット

アクセス No.B09451

- STATION 120LB(外付120MBHDD SCSI仕様、16ms) ￥118,000
- EP-RB7D-4ME(4MB内部増設RAM、アイオーデータ) ￥ 44,000
- ISO-10STD(キャッシュ&RAMディスク) プレゼント中
- PCM33(日本語MS-DOS(Ver3.3)) ………￥ 9,800

返品交換 初期不良 5年保証

標 ￥171,800 → IPL特別価格

￥ 2,700×60回㊍ なし
￥ 4,200×36回㊍ なし

PC-486GF

５インチ版か３.５インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい

アクセス No.B09230

- PC-486GF3(CPU486SX16MHz、サウンド機能) …￥373,000
- CR-5500(ハイレゾ対応、15"ノングレア) …￥168,000
- DOODA！A-100(外付100MBHDDユニットSCSI仕様) ￥118,000
- EP-RB7D-8ME(8MB内部増設RAMボード) …￥ 82,000
- PCMS2(Windowsに必要マウス) ………￥ 5,800
- PCM54(日本語MS-DOS、Ver5.0) ………￥ 12,800
- EPSON、MS-WINDOWS V3.0(￥25000) プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥759,600 → IPL特別価格

￥ 5,000×60回㊍35,100×10回
￥10,900×60回㊍ なし
￥ 9,700×48回㊍20,000× 8回
￥11,700×36回㊍30,000× 6回
￥16,700×36回㊍ なし

PC-386GS

５インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B09270

- PC-386GS5/2(386、20MHz採用、ハイレゾ対応) ￥398,000
- CR-5500(ハイレゾ対応、28mピッチ、15"ノングレア) ￥168,000
- EP-RB7D-4ME(4MB内部増設RAMボード) ￥ 44,000
- IOS-STD(キャッシュ&RAMディスク) … プレゼント中
- MS Works(ワープロ、表計算、データベース、通信) ￥ 40,000
- PV-M24B5(高速2400bps、MNPクラス5) ￥ 39,800
- PCM33(日本語MS-DOS(Ver3.3)) ………￥ 9,800
- PCMS2(Windowsに必要マウス) ………￥ 5,800
- EPSON、MS-WINDOWS V3.0(￥25,000) … プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥705,400 → IPL特別価格

￥ 3,600×60回㊍30,000×10回
￥ 8,200×36回㊍30,000× 6回
￥10,300×48回㊍ なし
￥ 8,600×60回㊍ なし

PC-386GE

５インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

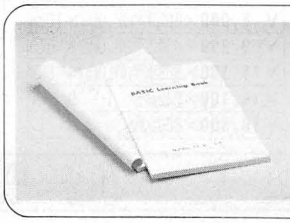
アクセス No.B09265

- PC-386GE3(386SX16MHz、ハイレゾ対応) ￥323,000
- CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア、チルト付) …￥89,800
- EP-RB7D-4ME(4MB増設RAMボード) ￥ 44,000
- PCM34(日本語MS-DOS(Ver5.0)) ………￥ 12,800
- PCMS2(Windowsに必要不可決マウス、EPSON) …￥ 5,800
- EPSON、MS-WINDOWS Ver3.0(￥25,000) プレゼント中
- IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください) プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ￥475,400 → IPL特別価格

￥ 2,600×48回㊍30,000× 8回
￥ 9,800×36回㊍ なし
￥10,800×24回㊍20,000× 4回
￥ 7,500×24回㊍40,000× 4回
￥ 6,400×60回㊍ なし



IPLオリジナル

添削付通信教育講座

無料で添削付きの通信講座が受けられます。練習問題を設けてありますので、項目毎に、充分理解して頂けると思います。サポートの一環として、よりよい学習効果のために。(NEC、EPSON)

10th Anniversary 第3弾 当選者発表 おめでとうございます。

次回の発表をお楽しみに。

I賞 DATA Discman	P賞 PA-X1	L賞 RP-F5	
福島県 府中孝徳	茨城県 井坂武利	埼玉県 大河内弥一	青森県 増子正
兵庫県 徳田正高	福井県 川上一也	福岡県 浦崎謙一郎	兵庫県 福田玉海
岐阜県 小河原徹	愛知県 伊藤達夫	宮城県 武田利弘	

FUJITSU FM TOWNS

アクセス No.B09315

FMTOWNSⅡ-CX20(CPU強力AV機能)……¥333,000
FMT-DP535(14"0.38ピッチ)………¥89,800
FMT-KB107/207(テンキー)………¥30,000
FMT-SP101(アンプ内蔵スピーカ)……¥29,800
日本語MS-DOSV3.1(インストール用)……¥9,800
エメラルドドラゴン……………¥11,800
ワイアット…………………¥12,800
銀河英雄伝説Ⅱ DX+Set(ボーステック) ¥12,800
太閤立志伝(光栄)………………¥11,800

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥541,600 → IPL特別価格

¥ 3,300×60回㊭30,000×10回
¥ 4,900×48回㊭30,000× 8回
¥ 9,300×36回㊭20,000× 6回
¥10,000×24回㊭50,000× 4回

アクセス No.B09317

FMTOWNSⅡ-CX20(CPU強力AV機能)……¥333,000
FMT-DP535(14"0.38ピッチ)………¥89,800
FMT-KB107/207(テンキー)………¥30,000
LHD-FM100E(外付100MBHDD)……¥99,800
日本語MS-DOS V3.1(APインストール用)…¥9,800
日本語MS-DOS V3.1……………¥8,200
HIGH C COMPILER V1.7(開発ツール) ¥40,000
F-BASIC386 V1.1……………¥25,000
XE-1ST2(ジョイステック!¥5900)……プレゼント中

出張 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ¥635,600 → IPL特別価格

¥ 4,700×60回㊭30,000×10回
¥ 9,800×36回㊭30,000× 6回
¥16,400×24回㊭30,000× 4回

アクセス No.B09218

FMTOWNSⅡ-CX20(32ビットCPU強力AV機能) ¥333,000
FMT-DP535(14"0.38ピッチ)………¥89,800
FMT-KB107/207(テンキー)…………¥30,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ) ¥29,800
FMT-TU101(S端子対応、TV映像受信チューナー) ¥39,800
FMJP-101G(インジェットプリンタ。) ¥79,800
プリンタケーブル2M……………¥4,300
FM-OASYS FD版(ワープロソフト) ¥55,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須) ¥28,000
英和新クラウン和英新辞典……¥24,000
日本語MS-DOSV3.1(APインストール用) ¥9,800
信長の野望 武将風雲録(株光栄) ¥11,800
ワイアット…………………¥12,800
三省堂NEWCROWNCD英語システム1年…¥9,700
丸暗記英単語中学1年(重要単語を丸暗記できます。) ¥14,000
初めての旅行スペイン語会話(すぐに役立つ!)…¥9,700
XE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック!¥5900)…プレゼント中

出張 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標 ¥781,300 → IPL特別価格

¥ 4,100×60回㊭50,000×10回
¥ 9,800×48回㊭30,000× 8回
¥10,600×36回㊭50,000× 6回

アクセス No.B09316

FMTOWNSⅡ-CX20(35ビット、3.5"×2) ¥333,000
FMT-DP536(14"0.38ピッチ)………¥138,000
FMT-TU101(TV映像受信チューナー)…¥39,800
FMT-KB107/207(テンキー)………¥30,000
FMT-SP101(アンプ内蔵スピーカ)……¥29,800
日本語MS-DOSV3.1(APインストール用) ¥9,800
XE-1ST2(ジョイステック!¥5900)……プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥580,400 → IPL特別価格

¥ 3,600×60回㊭30,000×10回
¥ 5,300×48回㊭30,000× 8回
¥ 9,900×36回㊭20,000× 6回
¥13,200×36回㊭ なし
¥ 8,600×60回㊭ なし

拡張セット アクセス No.B09452

NEWHORIZONCDシステム1年~3年 各¥9,700
NHK実践英会話(頻繁に使われる表現を抜粋)……¥12,800
DYNAMIC ENGLISH1Aパック…¥29,800
英和新クラウン和英新辞典……¥24,800
XE-1ST2(ジョイスティック¥5900)…………プレゼント中

返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥76,300 → IPL特別価格

¥ 2,200×36回㊭ なし

アクセス No.B09292

FMTOWNSⅡ-UX20(386SX16MHz) ¥288,000
FMT-KB107/207(テンキー)………¥30,000
LHD-FM100E(外付100MBHDD/SCSI対応)…¥99,800
FJ-SIM32-4ME(4MB増設RAMボード) ¥35,000
日本語MS-DOS V5.0(APインストール用)…¥12,800
日本語MS WINDOWS MME V3.0 ¥34,800
XE-1ST2(ジョイステック!¥5900)……プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥500,400 → IPL特別価格

¥ 2,500×60回㊭30,000×10回
¥ 5,000×36回㊭38,500× 6回
¥11,500×36回㊭ なし
¥11,600×24回㊭30,000× 4回

アクセス No.B09290

FMTOWNSⅡ-UX20(386SX16MHz、CRT一体型) ¥288,000
FMT-KB107/207(テンキー)………¥30,000
FMT-403(MIDIボード、汎用スロットに装着)……¥72,800
MUSIC PRO(MIDI音源に対応し忠実に演奏)…¥39,800
FMT-416(TVチューナーカード)………¥38,800
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ) ¥29,800
日本語MS-DOSV3.1(APインストール用) ¥9,800
MS Works V2.1(ワープロ、表計算、データベース、通信) ¥40,000
XE-1ST2(ジョイステック!¥5900)………プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥549,000 → IPL特別価格

¥ 3,300×60回㊭30,000×10回
¥ 5,000×48回㊭29,500× 8回
¥ 9,300×36回㊭20,000× 6回
¥12,700×36回㊭ なし
¥ 8,300×60回㊭ なし

アクセス No.B09291

FMTOWNSⅡ-UX20(CRT一体型、3.5"×2) ¥288,000
FMT-KB101A(TOWNS用JISキーボード) ¥10,000
FMT-SP101(アンプ内蔵スピーカ)……¥29,800
日本語MS-DOS V3.1……………¥9,800
A列車で行こうⅢ………………¥14,800
ワイアット…………………¥12,800
Ultima Ⅵ…………………¥12,800
太閤立志伝(光栄)………………¥11,800
XE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック! ¥5,900) プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥389,800 → IPL特別価格

¥ 2,100×48回㊭30,000× 8回
¥ 5,000×36回㊭24,700× 6回
¥ 9,200×36回㊭ なし
¥ 8,300×24回㊭30,000× 4回
¥ 6,000×60回㊭ なし

アクセス No.B09293

FMTOWNSⅡ-UX20(386SX16MHz、CRT一体型) ¥288,000
FMT-KB101A1/202A(キーボード) ¥10,000
FP-110FN(熱転写漢字プリンター)……¥49,800
FM60-711(プリンターケーブル)………¥6,800
LHD-FM100E(外付100MBHDD)……¥99,800
FM-OASYS HD版(容易なグラフ作成) ¥58,000
おもしろTV…………………¥15,000
FMT-412A(ビデオカードⅡ、Sビデオ対応) ¥40,000
FMT-724(CRTケーブル)……………¥4,000
XE-1ST2(ジョイステック。¥5900)……プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥571,400 → IPL特別価格

¥ 3,800×60回㊭30,000×10回
¥ 8,800×60回㊭ なし
¥ 8,600×36回㊭30,000× 6回
¥13,600×36回㊭ なし
¥10,600×48回㊭ なし

アクセス No.B09335

FMTOWNSⅡ-CX100(3.5"×2)…¥533,000
FMT-DP536(14"0.26ピッチ)………¥138,000
FMT-KB107/207(テンキー)………¥30,000
日本語MS-DOSV3.1(インストール用) ¥9,800
FM-OASYS HD版……………¥58,000
日本語MS-WINDOWS V3.0L.12 ¥25,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須) ¥28,000
FMSC-201G(イメージスキャナ)……¥89,800
Z'sSTAFF PRO(グラフィクツール) ¥58,000
FMPR-204B(24ドット熱転写10")……¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)………¥6,800
F BASIC386V1.1(インタプリタ)…¥25,000
PD-99(パソコンラック)……………¥40,000
XE-1ST2(ジョイステック!5900)……プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥1,121,400 → IPL特別価格

¥ 8,500×60回㊭50,000×10回
¥ 9,800×72回㊭30,000×12回
¥17,400×36回㊭50,000× 6回
¥25,700×36回㊭ なし
¥16,800×60回㊭ なし

IPLブランドのディスケット

IPLブランドのディスケット10枚(5 or 3.5inch)を無料でお付けしています。すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証してシステムでお求めの方全員に。



Macintosh IIci

アクセス No.B09499

MACINTOSHⅡci(68030CPU、25MHz、80MBHDD内蔵) ¥818,000
AppleキーボードⅡ/J(カナ付きキーボード) ¥15,000
APPLERGBモニタ(13インチ高解像度RGBカラーモニタ) ¥130,000
AP-SIM8-4MX2(8MB増設RAMボード) ¥65,000
マックワードVER1.1(高機能日本語ワープロ) ¥58,000
ファイルメーカーⅡVER1.1(日本語データベース)…¥78,000

返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥1,164,000 → IPL特別価格

¥10,200×60回㊭50,000×10回
¥13,500×60回㊭30,000×10回
¥23,400×36回㊭30,000× 6回
¥32,700×24回㊭50,000× 4回
¥16,300×72回㊭ なし

SHARP X68000 Compact

システムラック プレゼント

CZ-674C-H・6FDSをセットでお求めの方

このセットで3.5"と5"のデータのやりとりが自由にできるのでさらにあなたの世界が広がります。

CZ-6SD1
¥44,800



(H)1270
(D)510
(W)800
SHARP製

・X68000をシステムアップ
・補助テーブル・コンセント付

アクセス No.B09280

CZ-674C-H(16MHz、SX-WINDOW Ver2)…¥298,000
CZ-6FD5(外付FDD5インチ2ドライブ)…¥99,800
CZ-608D-H(14"0.28ピッチ、ノングレア)…¥94,800
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー、各種カード) ¥96,800
信長の野望・武将風雲録…………¥9,800

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥599,200 → IPL特別価格

¥ 5,000×60回㊭27,200×10回
¥ 9,700×36回㊭30,000× 6回
¥14,700×36回㊭ なし
¥ 9,600×60回㊭ なし

アクセス No.B09282

CZ-644CTN(16MHz、80MBHDD搭載)…¥518,000
CZ-614DTN(0.31ピッチ2スピーカ)…¥135,000

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥653,000 → IPL特別価格

¥ 3,600×60回㊭30,000×10回
¥ 8,000×36回㊭31,500× 6回
¥13,300×36回㊭ なし

アクセス No.B09281

CZ-634CTN(16MHz、80MBHDD内蔵可)…¥368,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ)…¥135,000

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥503,000 → IPL特別価格

¥ 1,800×60回㊭30,000×10回
¥ 5,000×36回㊭32,500× 6回
¥10,400×36回㊭ なし

アクセス No.B09283

CZ-644CTN(16MHz、80MBHDD搭載)…¥518,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ)…¥135,000
CZ-6BMIA(MIDIボード)……………¥26,800
CM-500(サウンドモジュール)…………¥115,000

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥794,800 → IPL特別価格

¥ 2,800×60回㊭50,000×10回
¥11,100×60回㊭ なし
¥10,000×36回㊭42,500× 6回
¥17,100×36回㊭ なし

TOSHIBA DynaBook

アクセス No.B09401

J-3100SL 081VW(386SL25MHz、2MBRAM) ¥558,000
J31MS001(2ボタンマウス)…………¥10,000
31SL-8M(8MB増設メモリ)…………¥69,000
J31D5526日英MS-DOS V5……¥23,000
J31D5742(日本語MS-Windows3,0A)……¥25,000
PRCB4(プリンターケーブル)…………¥5,500

返品交換 初期不良 5年保証

標 ¥690,500 → IPL特別価格

¥ 5,500×60回㊭30,000×10回
¥10,500×60回㊭ なし
¥16,100×36回㊭ なし
¥23,300×24回㊭ なし
¥ 9,300×72回㊭ なし

オリジナルディスケット　キーボードレッスン　添削付通信教育講座　全国出張サービス　返品・交換保証　代替機の無料貸出　初期不良交換3ヵ月保証　5年間完全保証

長年の実績が安心をお届けいたします
価格もサービスもご満足いただきたい

ウェーブ・アイメンバー大募集!!

ウェーブ・アイメンバーズカード
メンバーの特典
5年保証
ウェーブ・アイメンバーズカード

- 手間いらずの簡単申し込み
- 最高50万円までクレジットが可能
- 5年保証(パソコンハードのみでメーカー保証してある商品)
- キャッシングOK(全国所定CDにて)
- サプライ用品・ソフトだけでも、注文OK
- 当社パソコン・ワープロスクールに会員割り引きにて入校できます。
- 航空券やJR券の予約宅配もOK
- ホテル・ペンション、ヘアーサロン・ブティックなど全国各地の施設やお店でお得な割り引き優待もご利用いただけます。



入会申し込みはお葉書で
(ご購入時にご入会も可能です。)

お申し込みは

通話料無料のフリーダイヤルで
0120-00-9898

受付時間 AM10：00～PM9：00

おハガキ又はFAXでのご注文は

252
神奈川県藤沢市
湘南台一－一〇－一
ウェーブアイ行
通信販売課
掲載誌名係

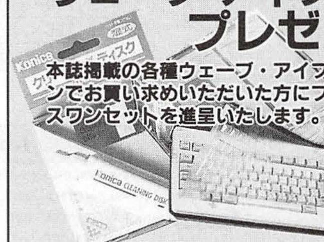
注文書
1. おところ
2. お名前
3. 年齢(18歳以上の方)
4. 電話番号
5. 職業
6. 保護者名(未成年の方)
7. 商品名
8. 支払方法
現金一括またはクレジット
●クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

FAXは24時間受け付けております。

FAXナンバー／0466-43-1265

ウェーブ・アイプラスワンセットプレゼント!!

本誌掲載の各種ウェーブ・アイプランでお買い求めいただいた方にプラスワンセットを進呈いたします。



- シリコンキーボードカバー
- クリーニングディスク
- フロッピィディスク10枚

現金一括払いの場合は

●コレクトサービス(有料)
商品代金はお届けしたときにいただくコレクトサービスを行なっておりますので、「ちょっと通信販売では………」と不安でためらっているお客様は是非ご利用ください。
(但し、離島にお住まいの方はご利用できません。)

●銀行振込
お振り込みいただいてからのお届けとなります。お電話でのお申込み後のお振り込みでお願いいたします。
振込口座／横浜銀行湘南台支店 当座0000467

便利でお得なクレジット

●超低金利クレジット!
格安の金利で高価なセットもらくらく買えます。

●ステップアップクレジット!
1年目は3,000円、2年目は5,000円と月々のお支払を設定できます。

●84回までのロングクレジット!
3～84回までお客様に合わせた幅広い分割が可能です。

●ボーナス一括払いOK!
最長7ヶ月先までの一括払いが可能です。

●カレッジクレジットOK!
20歳以上の学生、新社会人、フリーターの人も保証人なしでご利用できます。

●7ヶ月先からの支払いスタートOK!
すぐにご予算がたたない方のために7ヶ月先からの支払いが可能です。

専門店ならではのインストールサービス

ハードディスクへのソフトインストール、メモリーのセッティングに不安を抱いている方は是非ご利用ください。

サービス内容
- ハードディスクセットアップ
- RAMボードセットアップ
- ウインドウズセットアップ
- 各種ソフトインストールアップ

各種サービスは有料となります。

是非ご相談下さい。

お届けは?

●全国配送OK ※送料別料金

●配達日指定OK
留守がちの方のためにご都合に合わせて配達いたします。もちろん日曜祭日も大丈夫。

●時間帯指定配達OK
午前・午後・夜間(PM6：00～PM8：00)と3段階に分けて配達時間帯がご指定できます。

●お届け先指定配達OK
勤務先に送ってもらいたい方、贈り物として送られる方ご指定のご住所に配達が可能です。(国内のみ)

etc.……

- 無料お見積りサービス
- 下取り・買い取りもOK

メンテナンス・保証は?

●安心の5年保証
ウェーブ・アイメンバーなら買っていただいたパソコンハードを5年間のロング保証を致します。安心してご利用になれます。(メンバー以外の方は2年保証となります。)

●初期不良新品交換は3ヶ月

●FM-TOWNSなら出張修理もOK

NECマイコンプラザ・富士通FM

店内改装のため

店じまい!!セール

8/31まで

売切れご免!! 早い者勝ち!!



《店　長》

パソコン展示処分

- X68000XVIセット　278,000円
- FM-TOWNS UX20　店閉い特価
- FM-TOWNS CX20　店閉い特価
- PC-9801シリーズ　店閉い特価

- フロッピー　100円より
- カセットテープ　100円より
- ビデオテープ3本　971円より

プリンター展示処分

- 中古プリンター激安!!　19,800円より
- PC用熱転写プリンター　29,800円より
- FM用熱転写プリンター　店閉い特価

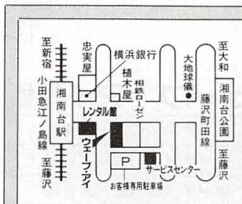
アレも・コレも売りつくし!!

- SONY29インチカラーテレビ　特価119,800円
- 一流メーカーBS内蔵25インチカラーテレビ　特価79,800円
- S-VHSビデオデッキ　特価79,800円
- SONYハンディカム　特価79,800円
- CDラジカセ　特価19,800円

ディスプレイ展示処分

- PC用0.31カラーディスプレイ　29,800円より
- FM用0.38カラーディスプレイ　店閉い特価

- ハードディスク処分
  - 40M　39,800円
  - 100M　69,800円
- メモリーボード
  - TOWNS用　15,800円より
  - PC用2M　19,800円より



ウェーブ・アイ 湘南台店
小田急江の島線湘南台駅下車徒歩0分
藤沢市湘南台1-10-1
☎0466-43-1771
定休日／火曜日

神奈川県から全国へ安心のFM-LAB WAVE-EYE

Jr.のためのメンバーズカード



集まれ中学生・高校生

M^3 (MULTI MEDIA MEMBER)カード

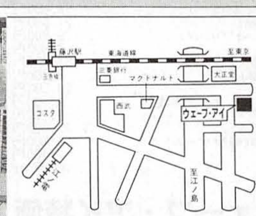
■M³に入会するとBigな特典が盛沢山、しかも今なら入会無料
Big1 ゲームソフト20%OFF(EYEカードと同じ)
Big2 発売前のソフトの予約ができます。
Big3 メンバーだけのお買得情報をご案内します。
Big4 各種セミナーに優先予約ができます。
Big5 各種イベントのご案内をします。

お申し込みは各店店頭にて即日発行!!

全店協賛セール実施中!!

駅から一直線《藤沢店》

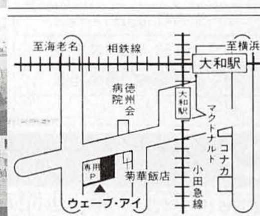




藤沢店
JR東海道線、小田急江の島線、藤沢駅下車徒歩3分
藤沢市南藤沢8-1
☎0466-28-1771
定休日／火曜日

駅から一直線《大和店》





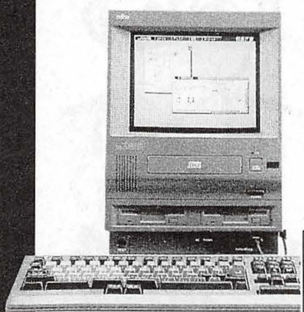
大和店
小田急江の島線、相鉄線大和駅下車厚木基地方面徒歩5分
大和市中央5-6-29
☎0462-63-9898
定休日／火曜日

夏休み中にパソコン・ワープロを覚えたい方へ
夏休み短期集中 **セミナー**

資料をお送りします。お気軽にお電話下さい。
ウェーブ・アイOAサポート
☎0466-46-1805

LAB・シャープEXE SHOP

大好評!! 注文殺到!!
TOWNS買うならウェーブアイ

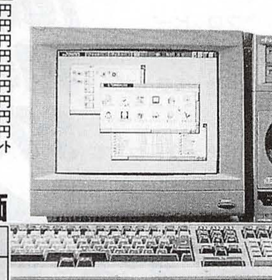


プラン901 TOWNSⅡ-UX20超お買得セット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-UX20(ディスプレイ一体型)	288,000円
FMT-KB101A(JISキーボード)	10,000円
FMT-416(TVチューナーカード)	38,800円
TS-R30(ワイヤレスリモコン付スピーカ)	22,500円
三国志III	16,800円
スプラッターハウス	9,800円
太閤立志伝	9,800円
銀河英雄伝説IIDX+	12,800円
フリーウェアコレクション5	3,000円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計411,500円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス23,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし



プラン902 TOWNSⅡ-CX20楽しい通信セット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX20	333,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、チルト台付ディスプレイ)	69,800円
FMT-KB107(キーボード、テンキー付き)	30,000円
FMT-MD311G(2400bps専用モデム)	35,800円
AirWarrior(パソコン通信による対戦型ゲーム)	6,800円
Habitat(ビジュアルパソコン通信ソフト)	6,800円
FJ-SIM32-2ME(2MB増設RAM)	21,000円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
ウイザードリィーベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ	12,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計519,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン903 TOWNSⅡ-UX20おもしろワープロセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-UX20(ディスプレイ一体型)	288,000円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
プリンタケーブル	3,800円
クレヨナージュ(ワープロソフト)	42,000円
エメラルドドラゴン	11,800円
スーパーシューティングTOWNS	9,800円
フリーウェアコレクション5	3,000円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計468,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン904 TOWNSⅡ-UX40日本語ワープロセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-UX40(40MBハードディスク内蔵)	388,000円
FMT-KB107(キーボード、テンキー付き)	30,000円
FMJP-101G(80桁、48ドットバブルジェットプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,800円
FM-OASYS[LBP](日本語ワープロFMオアシス)	61,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計594,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス32,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン905 TOWNSⅡ-CX20超お買得プログラマーセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX20	333,000円
FMT-DP535(ドットピッチ0.31mm、トリニトロン管使用)	89,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
LHD-FM200E(200MBハードディスク)	138,000円
FJ-SIM32-4ME(4MB増設RAM)	35,000円
B276A300(日本語MS-DOS基本)	9,800円
B288A020(日本語MS-DOS拡張)	8,200円
High-C-Compiler(C言語ソフト)	40,000円
F-BASIC386インタプリタ(BASIC言語ソフト)	25,000円
スーパーシューティングTOWNS	9,800円
フリーウェアコレクション5	3,000円
エメラルドドラゴン	11,800円
アフターバーナーIII	9,800円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計743,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス49,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス38,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス36,500円×10回
10,600円×72回	ボーナス なし

プラン906 TOWNSⅡ-CX20超お買得本格セット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX20	333,000円
FMT-DP535(ドットピッチ0.31mm、トリニトロン管使用)	89,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
LHD-FM100E(100MBハードディスク)	99,800円
FJ-SIM32-2ME(2MB増設RAM)	21,000円
FMJP-101G(48ドットバブルジェットプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,800円
FM-OASIS[HD-LBP](本格ワープロソフト)	61,000円
B276A300(日本語MS-DOS基本)	8,200円
広辞苑CD-ROM	28,000円
アシストカルク(表計算、データベース、グラフ作成)	9,700円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
FMMD-311G(2400bps通信モデム)	35,800円
AirWarrior(パソコン通信による対戦型ゲーム)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計816,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス47,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

プラン907 TOWNSⅡ-CX40ミュージックTVセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX40(40MBハードディスク内蔵)	433,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、チルト台付ディスプレイ)	69,800円
FMT-KB107(キーボード、テンキー付き)	30,000円
FMT-TU101(テレビチューナーユニット)	39,800円
FMT-403(SC-55MIDIカード)	78,000円
MusicPRO-TOWNS[MIDI](楽譜作成演奏ソフト)	39,800円
FMT-SP101(アンプ内蔵スピーカーシステム)	29,800円
RP-HT96(高感度デジタルステレオヘッドホン)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計730,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス43,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス32,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

プラン908 TOWNSⅡ-CX100

品名	価格
TOWNSⅡ-CX100(100MBハードディスク内蔵)	533,000円
FMT-DP536(ドットピッチ0.26mm、トリニトロン管使用)	138,000円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
プリンタケーブル	3,800円
B276A300(日本語MS-DOS基本)	9,800円
一太郎dash(日本語ワープロソフト)	39,000円
アシストカルク(表計算、データベース、グラフ作成)	9,700円
Z'sSTAFF-PRO-TOWNS(グラフィック作成ソフト)	58,000円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計901,300円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×48回	ボーナス40,500円×8回
9,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
7,000円×72回	ボーナス32,800円×12回
11,300円×84回	ボーナス なし

基本プラン

プラン	内容	定価	価格
プラン941	FM-TOWNSⅡ-UX20&FMT-KB101A	¥298,000の品	ウェーブ・アイ特価
プラン942	FM-TOWNSⅡ-UX40&FMT-KB107	¥418,000の品	ウェーブ・アイ特価
プラン943	FM-TOWNSⅡ-CX20&FMT-DP533&FMT-KB107	¥432,800の品	ウェーブ・アイ特価
プラン944	FM-TOWNSⅡ-CX20&FMT-DP535&FMT-KB107	¥452,800の品	ウェーブ・アイ特価
プラン945	FM-TOWNSⅡ-CX40&FMT-DP535&FMT-KB107	¥552,800の品	ウェーブ・アイ特価
プラン946	FM-TOWNSⅡ-CX40&FMT-DP536&FMT-KB107	¥601,000の品	ウェーブ・アイ特価
プラン947	FM-TOWNSⅡ-CX100&FMT-DP534&FMT-KB107	¥671,000の品	ウェーブ・アイ特価
プラン948	FM-TOWNSⅡ-CX100&FMT-DP536&FMT-KB107	¥701,000の品	ウェーブ・アイ特価

初心者から達人まで幅広い人に

X68000も更に充実!! ウェーブアイ

プラン909	X68PRO2超お買得セット
CZ-653C	248,000円
CZ-606D(ドットピッチ0.31ミリディスプレイ)	79,800円

1MB-RAMサービス

定価合計327,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス25,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス19,600円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン910	X68XVI超お買い得セット
CZ-634C-TN(X68XVI)	368,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31ミリディスプレイ)	79,800円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計447,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス29,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

プラン911	X68XVI-Compactお買い得ミュージックセット
CZ-674C-TN(X68XVI-Compact)	298,000円
CZ-608D-H(ドットピッチ0.28ミリ高解像度ディスプレイ)	94,800円
SC-55(MIDI音源モジュール)	69,000円
MusicPro68K[MIDI](楽譜作成演奏ソフト)	28,800円
FMT-SP101(アンプ内蔵スピーカーシステム)	29,800円
RP-HT96(高感度デジタルステレオヘッドホン)	9,800円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計530,200円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス32,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
8,800円×60回	ボーナス　なし



プラン912	PC-CLUB超お買い得お楽しみセット
PC-286C-STD(CPU286、FM音源搭載)	168,000円
CU-14FDB(ドットピッチ0.31ミリ、チルト台付ディスプレイ)	74,800円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	6,800円
MC-24PA5(2400bps、超小型モデム)	26,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
ユーカラWAVE(日本語ワープロ、グラフィック作成機能)	9,800円
ぽっぷるメイル(アクションロールプレイングゲーム)	9,800円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計373,800円 ➡ 現金特価 218,000円

10,000円×18回	ボーナス24,600円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
7,400円×36回	ボーナス　なし



プラン913	386GE超お買い得セット
PC-386GE2orGE5(32ビットCPU386SX)	298,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、チルト台付ディスプレイ)	74,800円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
一太郎dash(日本語ワープロソフト)	39,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
プリンタケーブル	6,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計496,000円 ➡ 現金特価 299,800円

10,000円×24回	ボーナス26,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

プラン914	PC-CLUB超お買い得セット
PC-286C-STD(CPU286、FM音源搭載)	168,000円
CU-14FDB(ドットピッチ0.31ミリ、チルト台付ディスプレイ)	74,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
三国志III	14,800円
大戦略IV	9,800円
デ・ジャII(アドベンチャーゲーム)	8,800円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計293,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円×18回	ボーナス23,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,200円×6回
5,700円×36回	ボーナス　なし

プラン915	PC-98DO＋お買い得セット
PC-98DO＋(98VM、88のソフトが使用可能)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、チルト台付ディスプレイ)	84,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計380,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン916	386P2お買い得ワープロアートセット
PC-386P2(CPU386SX、16MHz)	268,000円
XC-1498C2(ドットピッチ0.28ミリ、チルト台付ディスプレイ)	107,000円
PC-PR150T(48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
アシストレター(日本語ワープロソフト)	9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計476,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス37,900円×4回
7,000円×36回	ボーナス26,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
7,500円×60回	ボーナス　なし

新品限定処分品

本体	
PC-9801DX2	特価188,000円
PC-9801DX/U2	特価187,000円
PC-386NAE1B(HARMONYセット)	特価198,000円
PC-386M-STD	特価148,000円
FS-A1GT	特価69,800円
CZ-634C-TN	特価219,800円
プリンタ	
PC-PR2000(レーザー、トナー別売)	特価99,800円
PC-PR1000(レーザー、トナー別売)	特価89,800円
BJ-10VCustom	特価44,800円
BJ-10VSelect	特価51,800円
FS-PC1	特価44,800円
ハードディスク	
HC-180ES	特価135,000円

中古品コーナー

本体	
CZ-652C-BK	特価99,800円
FM-TOWNSII-UX20	特価168,000円
FM-TOWNS-20F	特価150,000円
J3100SX004VW	特価158,000円
PC-8801mk2FR	特価19,800円
PC-9801LX2	特価89,800円
PC-9801N(外付40MB-HDD付)	特価99,800円
PC-98HA	特価39,800円
PC-9801RLmodel2	特価238,000円
テラドライブmodel2	特価69,800円
PC-286VE-STD	特価108,000円
PC-286VF-STD	特価118,000円
プリンタ	
M-1724P	特価39,800円
PC-PR101TL	特価19,800円
PC-PR150V	特価35,000円
PC-PR201G	特価39,800円
PC-PR201T	特価39,800円
TX-24CL	特価25,000円
FDD	
LDS-5LV	特価15,000円
LFD-882N	特価39,800円
Little-F	特価15,000円
HDD	
IT-X80S	特価39,800円
LHD-20	特価15,000円

ウェーブアイ通信販売は

今すぐフリーダイヤル **0120-00-9898**

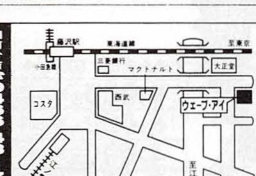
受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日:日曜・祭日

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
札幌	011(771)4971	東京	03(3226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0198(24)3172	静岡	0542(54)0696	FAX	0466(43)1265
仙台	022(267)5371	名古屋	052(581)4325		
		大阪	06(362) 5057		

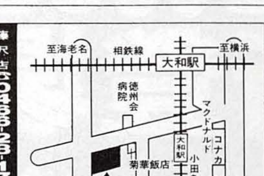
18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



湘南台店☎0466-43-1771



藤沢店☎0466-28-1771



大和店☎0462-63-9898

WAVE EYE
神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

【振込み先】横浜銀行湘南台支店
当座0000467

人気です。もっとパソコンを楽しもう。

PC98＆コンパチ機 デスクトップからノートパソコンまで ウェーブアイのベストプラン



プラン917　PC-98FX2お買得ワープロ入門セット

PC-9801FX2orFX/U2(CPU386SX-12MHz) 278,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度ディスプレイ) 74,800円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ) 59,800円
プリンターケーブル 6,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D) 9,800円
ユーカラWAVE(日本語ワープロ、グラフィック作成機能) 9,800円
三国志III(ゲームソフト) 14,800円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚) 400円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計462,000円 ➡ 現金特価 **298,000円**

10,000円×24回　ボーナス29,200円×4回
7,000円×36回　ボーナス20,100円×6回
5,000円×48回　ボーナス18,700円×8回
6,800円×60回　ボーナス　なし



プラン918　98FSお買得入門セット

PC-9801FS2orFS/U2(CPU386SX、20MHz) 348,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT) 74,800円
JT-48CL(48ドット、カラー熱転写プリンタ) 62,800円
プリンタケーブル 6,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D) 9,800円
アシストカルク(表計算、グラフ、データベース) 9,700円
アシストレター(ワープロソフト) 9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト) 9,700円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚) 400円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計539,500円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回　ボーナス24,800円×6回
6,000円×48回　ボーナス21,100円×8回
4,000円×60回　ボーナス24,100円×10回
7,000円×72回　ボーナス　なし

プラン919　98FX超お買得ゲーマーセット

PC-9801FX2orFX/U2(CPU386SX、12MHz) 278,000円
CU-14TV(TV内蔵、高解像度CRT) 99,800円
AP-900PC(48ドットカラー熱転写プリンタ) 94,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D) 9,800円
ユーカラWAVE(日本語ワープロソフト) 9,800円
三国志III 14,800円
太閤立志伝 9,800円
スーパー野球道 12,800円
大戦略IV 9,800円
β98mkIII(ジョイスティックインターフェース) 9,800円
XE-1ST(ジョイスティック) 5,900円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚) 400円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計563,300円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×36回　ボーナス27,000円×6回
6,000円×48回　ボーナス27,600円×8回
4,000円×60回　ボーナス29,600円×10回
7,800円×72回　ボーナス　なし

プラン920　PC-98FS2お買得ビジネスセット

PC-9801FS2orFS/U2(CPU386SX-20MHz) 348,000円
CU-14KD(ドットピッチ0.28ミリ、高解像度CRT) 84,800円
VP-2061PC(136桁、ドットインパクトカラープリンタ) 130,000円
SHD-S100J(100MBSCSIハードディスク) 99,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D) 9,800円
HARMONY(日英ワープロ、グラフ、データベース) 50,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
プリンタ用紙(10インチサイズ連続紙500枚) 2,000円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計732,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回　ボーナス44,400円×6回
8,000円×48回　ボーナス34,000円×8回
6,000円×60回　ボーナス33,000円×10回
10,100円×72回　ボーナス　なし

プラン921　PC-98FSお買い得ミュージックセット

PC-9801FS2orFS/U2(CPU386SX-20MHz) 348,000円
PC-TV454(TVチューナー内蔵CRT) 128,300円
ミュージ郎300(MIDI演奏、楽譜作成システム) 88,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D) 9,800円
FMT-SP101(アンプ内蔵スピーカーシステム) 29,800円
RP-HT96(高感度デジタルステレオヘッドホン) 9,800円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計621,500円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回　ボーナス34,700円×6回
8,000円×48回　ボーナス26,300円×8回
6,000円×60回　ボーナス26,600円×10回
9,200円×72回　ボーナス　なし

プラン922　98FA2超お買い得セット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX、12MHz) 458,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、チルト台付ディスプレイ) 74,800円
JT-48CL(B4縦OK、48ドットカラー熱転写プリンタ) 62,800円
プリンタケーブル 6,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D) 9,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、データベース、グラフ) 40,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚) 400円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計660,400円 ➡ 現金特価 **428,000円**

9,000円×36回　ボーナス32,900円×6回
7,000円×48回　ボーナス26,200円×8回
5,000円×60回　ボーナス27,400円×10回
8,400円×72回　ボーナス　なし

プラン923　98FA2本格ビジネスセット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX、12MHz) 458,000円
RD-1498(ドットピッチ0.28ミリ、15インチに匹敵ワイド表示) 118,000円
PC-PR201/63(136桁、日本語シリアルカラープリンタ) 125,000円
PD-125EX(125MBハードディスク) 108,000円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D) 9,800円
Lotus1-2-3R2.3J(表計算、データベース、グラフ作成) 98,000円
一太郎Ver4.3(日本語ワープロソフト) 58,000円
TheCARD3+(カード型データベース) 48,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚) 400円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計1,031,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×48回　ボーナス39,100円×8回
10,000円×60回　ボーナス33,600円×10回
8,000円×72回　ボーナス34,700円×12回
12,500円×84回　ボーナス　なし

プラン924　98FA超お買得ウィンドウズセット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX、12MHz) 458,000円
PC-KD1511(15インチドットピッチ0.28ミリCRT) 118,000円
HG-4000PC(48ドット、高速高品位インクジェットプリンタ) 198,000円
FA34-8ME(8MB増設RAM) 69,000円
LHD-S100NP(内蔵型100MBハードディスク) 99,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D) 9,800円
MS-WINDOWS Ver3.0A 25,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚) 400円
インクカートリッジ2本 プレゼント
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計985,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×48回　ボーナス38,500円×8回
10,000円×60回　ボーナス33,100円×10回
8,000円×72回　ボーナス34,200円×12回
12,400円×84回　ボーナス　なし

プラン950　PC-98USお買得入門セット

PC-9801US(CPU386SX、16MHz、3.5インチFDD) 248,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT) 74,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D) 9,800円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計340,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×24回　ボーナス20,900円×4回
5,000円×36回　ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回　ボーナス19,600円×8回
5,200円×60回　ボーナス　なし

PC98US 新登場

プラン951　PC-98US40簡単ビジネスセット

PC-9801US40(40MB-HDD、DOS3.3Dセット済) 358,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT) 74,800円
JT-48CL(B4縦サイズOK、48ドット、カラー熱転写プリンタ) 62,800円
プリンタケーブル 6,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、データベース、グラフ等) 40,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット) 7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚) 400円
ウェーブ・アイプラスワンセット プレゼント

定価合計550,600円 ➡ 現金特価 **378,000円**

9,000円×36回　ボーナス22,200円×6回
6,000円×48回　ボーナス23,800円×8回
4,000円×60回　ボーナス26,400円×10回
7,400円×72回　ボーナス　なし

仕事に遊びに場所を選ばない



プラン925 486GFお買い得セット

品名	価格
PC-486GF2orGF5(CPU486SX、16MHz)	348,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、チルト台付ディスプレイ)	74,800円
AP-900PC(48ドットカラー熱転写プリンタ)	94,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、データベース、グラフ)	40,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計575,600円 ➡ 現金特価 **368,000円**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし



プラン926 486GRハイパフォーマンスセット

品名	価格
PC-486GR2orGR5(CPU486SX、25MHz、ハイレゾ)	458,000円
CR-5500(ハイレゾ対応ディスプレイ)	168,000円
intelオーバードライブプロセッサ	150,000円
DOODA-A120(120MBハードディスク)	128,000円
PCM54(日本語MS-DOS Ver5.0)	12,800円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計924,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス45,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス46,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス41,600円×10回
13,100円×72回	ボーナス　なし

プラン927 486GFお買い得ビジネス通信セット

品名	価格
PC-486GF2orGF5(CPU486SX、16MHz)	348,000円
RD-1498(ドットピッチ0.28ミリ、15インチに匹敵ワイド表示)	118,000円
BJ-10VCustom(48ドットバブルジェットプリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
一太郎dash(日本語ワープロソフト)	39,000円
アシストカルク(表計算、グラフ、データベース)	9,700円
まいとーく(使いやすい通信ソフト)	28,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計637,300円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス29,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス30,300円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

プラン928 486GR本格ビジネスセット

品名	価格
PC-486GR2orGR5(486SX、25MHz、ハイレゾ)	458,000円
CR-5500(ハイレゾ対応ディスプレイ)	168,000円
PC-PR2000/4(B4サイズ、高精細400DPIレーザープリンタ)	418,000円
PC-PR2000-11(トナーカートリッジ)	27,000円
プリンタケーブル	6,800円
EP-RB7-8ME(8MB内蔵型RAMボード)	82,000円
SHD-S100J(100MBハードディスク)	99,800円
PCM54(日本語MS-DOS Ver5.0)	12,800円
PCW53(日本語MS-WINDOWS Ver3.0A)	25,000円
Microsoft-EXCEL(表計算、データベース、3Dグラフ)	98,000円
AldasPageMaker(多機能DTPソフト)	148,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計1,551,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
20,000円×48回	ボーナス58,600円×8回
16,000円×60回	ボーナス54,400円×10回
13,000円×72回	ボーナス54,900円×12回
20,100円×84回	ボーナス　なし

プラン929 386GE超お買い得ミュージックセット

品名	価格
PC-386GE2orGE3(CPU386SX、16MHz)	298,000円
CU-14FDB(ドットピッチ0.31ミリ、チルト台付ディスプレイ)	74,800円
ミュージ郎音楽教室(シーケンサー搭載演奏システム)	108,000円
FMT-SP101(アンプ内蔵スピーカーシステム)	29,800円
RP-HT96(高感度デジタルステレオヘッドホン)	9,800円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計528,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

98NS/L 新登場!! お問合わせ下さい!!

プラン930 98NS/Tお買い得セット

品名	価格
PC-9801NS/T	288,000円
JT-48CL(B4縦OK、48ドットカラー熱転写プリンタ)	62,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、データベース、グラフ)	40,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計415,600円 ➡ 現金特価 **289,800円**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし



プラン931 386NWRお買い得セット

品名	価格
PC-386NWR2(CPU80386SX、20MHz)	278,000円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	6,800円
PCMS2M(マウス)	5,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計350,800円 ➡ 現金特価 **229,000円**

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス18,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン932 98NS/Tお買い得ビジネスセット

品名	価格
PC-9801NS/T	288,000円
LHD-NS80(80MB内蔵型ハードディスク)	108,000円
JT-48CL(B4縦OK、48ドットカラー熱転写プリンタ)	62,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
Lotus1-2-3R2.3J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.3(日本語ワープロソフト)	58,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計639,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
8,600円×72回	ボーナス　なし

プラン933 98NCお買い得WINDOWSセット

品名	価格
PC-9801NC(TFTカラー液晶ノートパソコン)	598,000円
LHD-NS130(130MB内蔵型ハードディスク)	118,000円
PIO-98NT-8ME(8MBRAMカード)	77,000円
BJ-10VSelect(48ドット、バブルジェットプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
MS-WINDOWS Ver3.0A	25,000円
M-400RS(100～800カウントマウス、マウスパット、マウスポケット)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	プレゼント

定価合計922,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス42,700円×6回
10,000円×48回	ボーナス44,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス39,700円×10回
12,900円×72回	ボーナス　なし

プラン934 DynabookEZすぐ使える基本セット

品名	価格
J3100EZ001(Lotus1-2-3、一太郎dash搭載)	248,000円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブアイプラスワンセット	プレゼント

定価合計315,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
6,000円×24回	ボーナス18,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス15,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

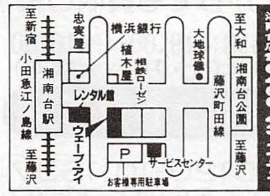
ウェーブアイ通信販売は

今すぐフリーダイヤル **0120-00-9898**

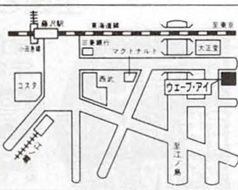
受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日：日曜・祭日

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
札幌	011(771)4971	東京	03(3226)9266	福岡	092(481)0502
盛岡	0198(24)3172	静岡	0542(54)0696	FAX	0466(43)1265
仙台	022(267)5371	名古屋	052(581)4325		
		大阪	06(362) 5057		

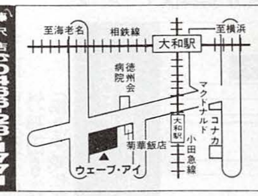
18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



湘南台店☎0466-43-1771



藤沢店☎0466-28-1771



大和店☎0462-63-9898

WAVE EYE

神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

【振込み先】横浜銀行湘南台支店
当座0000467

ホビーユースの最高機種です!

全国どこからでもOK！まれにみる高額買取で最注目のDAVです。

中古パソコン買取専門ショップ㈱DAV(㈱ディー・エー・ブイ)

パソコンハード　売って安心！TELしてナットク！

高額買取の帝王登場!!

悩まずTEL買取ホットライン

受付時間：AM9：00〜PM10：00年中無休(土・日曜・大歓迎)

通話料無料 0120-10-1637
☎ 03-5688-3370
03-5688-3778

〒101 東京都千代田区外神田6-12-8(第2中鉄ビル1F)

DAV ディー エー ブイ

NEC PC-9801FA2	NEC PC-9801DA2	NEC PC-9801RA21
買取金額 ¥230,000	買取金額 ¥221,000	買取金額 ¥219,000

パソコン本体

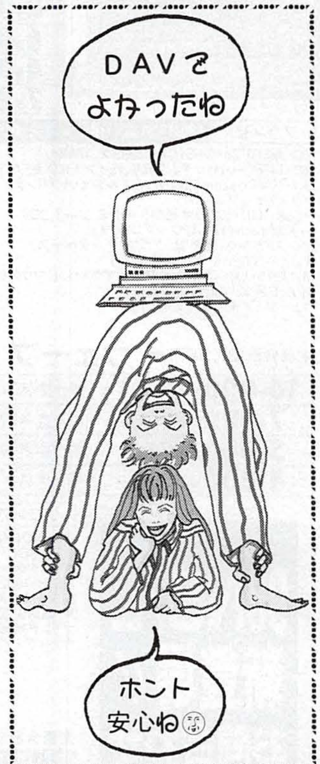
機種名	買取金額
NEC	
■PC-98(5インチ)	
●PC-9801FA2	→¥230,000
●PC-9801DA5	→¥251,000
●PC-9801DA2	→¥221,000
●PC-9801DS5	→¥194,000
●PC-9801DS2	→¥158,000
●PC-9801DX2	→¥135,000
●PC-9801RA2	→¥165,000
●PC-9801RS21	→¥146,000
●PC-9801RX51	→¥155,000
●PC-9801RX2	→¥116,000
●PC-9801VX21	→¥ 98,000
●PC-9801VX2	→¥ 87,000
●PC-9801VM21	→¥ 77,000
●PC-9801VM11	→¥ 81,000
●PC-98DO＋	→¥113,000
■PC-98(3.5インチ)	
●PC-9801CS5	→¥256,000
●PC-9801UR	→¥ 81,000
●PC-9801CS2	→¥207,000
●PC-9801DA/U7	→¥278,000
●PC-9801DA/U5	→¥251,000
●PC-9801DA/U2	→¥221,000
●PC-9801DS/U2	→¥158,000
●PC-9801DX/U2	→¥135,000
●PC-9801ES5	→¥197,000
●PC-9801ES2	→¥158,000
●PC-9801EX4	→¥133,000
●PC-9801EX2	→¥113,000
●PC-9801UX21	→¥ 98,000
●PC-9801UR	→¥ 83,000
●PC-9801UF	→¥ 85,000
●PC-9801UV11	→¥ 60,000
●PC-9801CV21	→¥ 93,000
■PC-98(ラップトップ)	
●PC-9801TmodelF71	→¥ 39,000
●PC-9801TmodelF51	→¥ 31,000
●PC-9801TmodelW7	→¥ 29,000
●PC-9801LX5C	→¥131,000
●PC-9801LX4	→¥104,000
●PC-9801LV22	→¥ 35,000
●PC-9801NS/T	→¥153,000
●PC-9801NS/E40	→¥165,000
●PC-9801NS/E	→¥137,000
●PC-9801NL	→¥110,000

機種名	買取金額
●PC-9801HA	→¥ 26,000
●PC-9801NC40	→¥311,000
●PC-9801NC	→¥273,000
EPSON	
■PC-386シリーズ	
●PC-386VR-STD	→¥135,000
●PC-386P2	→¥149,000
●PC-386GS5	→¥198,000
●PC-386GS3	→¥225,000
●PC-386GE2	→¥149,000
●PC-386GE3	→¥162,000
●PC-386M-STD	→¥126,000
●PC-386NW2	→¥117,000
●PC-386NAE1	→¥117,000
●PC-386Note-A	→¥104,000
●PC-386Book-L	→¥158,000
■PC-286シリーズ	
●PC-286VJ5	→¥110,000
●PC-286VX-STD	→¥112,000
●PC-286VF-STD	→¥ 90,000
●PC-286VE-STD	→¥ 89,000
●PC-286VS-STD	→¥104,000
●PC-286VG-STD	→¥107,000
●PC-286U-STD	→¥ 70,000
●PC-286C-STD	→¥ 65,000
●PC-286UX-STD	→¥101,000
●PC-286US-STD	→¥ 90,000
●PC-286LP-STD	→¥ 99,000
●PC-286LS-H40	→¥ 92,000
●PC-286LE-H40	→¥ 81,000
●PC-286LF-STD	→¥ 72,000
●PC-286Book-H20	→¥113,000
●PC-286Book-STD	→¥ 89,000
SHARP	
■X-68000シリーズ	
●XVIセット	→¥225,000
●SUPER/HDセット	→¥239,000
●EXPERTⅡ/HDセット	→¥203,000
●EXPERTⅡセット	→¥171,000
●EXPERT/HDセット	→¥198,000
●PROⅡセット	→¥131,000
●ACE/HDセット	→¥147,000
●ACEセット	→¥117,000
FUJITSU	
■FM-TOWNSシリーズ	
●TOWNSⅡUX20	→¥151,000
●TOWNSⅡCX100セット	→¥300,000
●TOWNSⅡCX40セット	→¥237,000

機種名	買取金額
●TOWNSⅡCX20セット	→¥210,000
●TOWNSⅡ20Fセット	→¥149,000
■FMRシリーズ	
●FMR-50NB1	→¥ 59,000
●FMR-50NBC1	→¥ 54,000
●FMR-50NX6	→¥129,000
TOSHIBA	
■J3100シリーズ	
●J-3100SX001VW	→高価買取
●J-3100SX041VW	→高価買取
●J-3100SX081VW	→高価買取
●J-3100SX041W	→高価買取
●J-3100SX001P	→高価買取
●J-3100SX061P	→高価買取
●J-3100SX001	→高価買取
●J-3100GS021	→高価買取
●J-3100GS001	→高価買取
●J-3100SS02E	→高価買取
■MSX. その他	
●FS-A1GT	→高価買取
●FS-A1ST	→高価買取
●FS-A1WSX	→高価買取
●FS-A1FX	→高価買取
●HB-F1XV	→高価買取
●PHC-70FD2	→高価買取

モニター

機種名	買取金額
■NEC	
●PC-TV472	→¥ 63,000
●PC-TV455	→¥ 52,000
●PC-TV454	→¥ 45,000
●PC-TV354	→¥ 38,000
●PC-KD881	→¥ 45,000
●PC-KD882	→¥ 34,000
●PC-KD863S	→¥ 40,000
●PC-KD862S	→¥ 27,000
●PC-KD862	→¥ 25,000
●PC-KD854	→¥ 22,000
●PC-KD854N	→¥ 25,000
●PC-KD853	→¥ 27,000
●PC-KD853N	→¥ 31,000
●N5926-01	→¥ 87,000
●N-5925R	→¥ 45,000
●N-5913R	→¥ 40,000
●N-5913U	→¥ 33,000
●N-5913L	→¥ 27,000
■EPSON	
●CR-7000	→¥ 72,000



プリンター

機種名	買取金額
■NEC	
●PC-PR201/80A	→¥ 96,000
●PC-PR201/65A	→¥ 70,000
●PC-PR201J	→¥ 41,000
●PC-PR201GS	→¥ 37,000
●PC-PR101GS	→¥ 40,000
●PC-PR101/60	→¥ 41,000
●PC-PR101/40	→¥ 34,000
●PC-PR150VH	→¥ 36,000
●PC-PR150VL	→¥ 32,000
●PC-PR150T	→¥ 17,000
●PC-PR150H	→¥ 18,000
●PC-PR101TL3	→¥ 16,000
■EPSON	
●HG-800	→¥ 40,000
●XP-2000	→¥ 81,000
●VP-2061	→¥ 43,000
●VP-1700	→¥ 65,000
●VP-1047	→¥ 31,000
●VP-960	→¥ 36,000
●VP-870	→¥ 54,000
●VP-550	→¥ 25,000
●VP-300	→¥ 27,000
●AP-1000	→¥ 40,000
●AP-900	→¥ 33,000

●左のリストは、ほんの一例です。これ以外のモノでも大歓迎です。(価格は平成4年7月1日現在)

今スグ売って現金が必要な人は！DAV買取センター

御来店大歓迎



来店大歓迎！地下鉄銀座線末広町1分

〒101 東京都千代田区外神田6-12-8(第2中鉄ビル1F)

電話で買取OK！

全国どこからでも買収OK！

受付時間：AM9：00〜PM10：00
年中無休(土・日曜・大歓迎)

買取ホットライン

通話料無料 0120-10-1637
☎ 03-5688-3370
03-5688-3778

DAV

ディー エー ブイ

〒101 東京都千代田区外神田6-12-8（第2中鉄ビル1F）

今がチャンス！売ってトクするDAV （高額買取の帝王）

業界No.1を目指します

通話料無料 0120-10-1637
☎ 03-5688-3370
03-5688-3778

迷ったらTEL買取ホットライン

受付時間：AM9:00～PM10:00年中無休（土・日曜・大歓迎）

中古パソコン買取専門ショップ㈱DAV（㈱ディー・エー・ブイ）

売ってトクするハード&ソフト。中古を売るならDAV。とにかくおトクです。

●右のリストは、ほんの一例です。これ以外のモノでも大歓迎です。（価格は平成4年7月1日現在）

NEC PC-9801NS/T

買取金額 ¥153,000

NEC PC-9801NSE

買取金額 ¥137,000

機種名	買取金額
●AP-850	→¥ 31,000
●AP-600	→¥ 19,000
●AP-550EX	→¥ 18,000
●AP-300	→¥ 22,000
■etc	
●CZ-8PC5	→¥ 38,000
●CZ-8PC4	→¥ 31,000
●CZ-8PG1	→¥ 31,000
●CZ-8PK10	→¥ 30,000
●I/O-735	→¥ 90,000
●JR-200CL	→¥ 31,000
●CR-3410CL	→¥ 25,000
●BJ-300J	→¥ 52,000
●BJ-10V	→¥ 27,000
●BJ-10VC	→¥ 31,000
●BJ-10VS	→¥ 29,000
●J31DPR02	→¥ 29,000
●J31DPR01	→¥ 27,000

ワープロ

機種名	買取金額
■NEC	
●PWP-70RX(文豪7RX)	→¥ 54,000
●PWP-70SX(文豪7SX)	→¥ 90,000
●PWP-70SD(文豪7SD)	→¥ 72,000
●PWP-50SC(文豪5SC)	→¥ 90,000
●PWP-50RC(文豪5RC)	→¥ 57,000
●PWP-50RX(文豪5RX)	→¥ 54,000
●PWP-50SI(文豪5ノート)	→¥ 76,000
■TOSHIBA	
●JW-95HV(Rupo95HV)	→¥ 99,000
●JW-98UP(Rupo98UP)	→¥129,000
●JW-95JW01(Rupo)	→¥ 73,000
●JW-95KV(Rupo)	→¥ 81,000
●JW-95JP(Rupo95JP)	→¥ 54,000
●JW-95G	→¥ 31,000
■FUJITSU	
●OASYS30AXCD	→¥102,000
●OASYS30AXⅡ	→¥ 58,000
●OASYS30AX301	→¥ 79,000
●OASYS30LXⅢ	→¥ 59,000
●OASYS30SX301	→¥ 86,000
●OASYS30LS201	→¥ 70,000
●OASYS Pocket	→¥ 36,000
■Panasonic	
●FW-U1P603Aix	→¥ 42,000
●FW-U1P605Ai	→¥ 49,000
●FW-U1P607	→¥ 65,000
●FW-U1P609	→¥ 90,000

機種名	買取金額
●FW-U1S55Ai	→¥ 54,000
●FW-U1S57	→¥ 67,000
●FW-U1P503Aix	→¥ 38,000
●FW-U1J70	→¥ 45,000
●FW-U1J81	→¥ 76,000
■SHARP	
●WD-A910	→¥ 49,000
●WD-A561	→¥114,000
●WD-A560	→¥ 99,000
●WD-A551	→¥ 98,000
●WD-A550	→¥ 81,000
●WD-A351	→¥ 58,000
●WV-S200	→¥ 81,000
■CANON	
●CW-A40	→¥ 45,000
●CW-A75	→¥ 81,000
●CW-A60	→¥ 56,000
●CW-N3	→¥ 54,000
■SANYO	
●SWP-M91	→¥ 56,000
●SWP-NS5	→¥ 63,000
■Casio	
●FW-9800HR	→¥ 72,000
●FW-9800GX	→¥ 72,000
●FW-8800JN	→¥ 72,000
■SONY	
●PJ-575	→¥ 49,000
●PJ-555	→¥ 45,000
●PJ-2000	→¥ 38,000

APPLE

機種名	買取金額
■CPU	
●MacQUADRA9004M/FD	→¥668,000
●MacQUADRA7004M/FD	→¥579,000
●MacPB1404M/HD40	→¥256,000
●MacPB1002M/HD20+FD	→¥153,000
●MacSE2M/HD40(SD)	→¥ 81,000
●MacSE2M/FD(SD)	→¥ 63,000
●MacSE/302M/HD40	→¥189,000
●MacSE/302M/FD	→¥189,000
●MacPortable2M/HD40(J)	→¥171,000
●MacLC2MB/FD	→¥108,000
●MacⅡx4MB/HD160	→¥243,000
●MacⅡsi5MB/HD80	→¥270,000
●MacⅡsi2MB/HD40	→¥225,000
●MacⅡfx4MB/HD160	→¥450,000
●MacⅡfx4MB/FD	→¥207,000
●MacⅡcx4MB/HD80	→¥324,000

特報 超人気中古パソコン DAV特選販売コーナー

価格も品質もDAV特選のアイテムで揃えました。ここに御紹介するパソコンはほんの一部ですので、TELまたは御来店の上ご確認下さい。

DAV特選販売 0120-10-1637 AM9:00～PM10:00

NEC	
PC-9801DA2	→¥243,800より
PC-9801DA/U2	→¥223,800より
PC-9801DS2	→¥185,000より
PC-9801DS/U2	→¥180,000より
PC-9801DX5	→¥200,000より
PC-9801DX/U5	→¥195,000より
PC-9801-98DO	→¥ 88,000より
PC-9801CV21	→¥133,000より
PC-9801RA2	→¥180,000より
PC-9801RA5	→¥230,000より
PC-9801RA21	→¥215,000より
PC-9801RS21	→¥170,000より
PC-9801RX2	→¥125,000より
PC-9801RX21	→¥143,000より
PC-9801UF	→¥105,000より
PC-9801UV11	→¥ 90,000より
PC-9801VM11	→¥ 88,000より
PC-9801VM2	→¥ 53,000より
PC-9801VM21	→¥ 83,000より
PC-9801N	→¥ 83,000より
PC-9801NS	→¥120,000より
PC-9801NV	→¥ 90,000より

エプソン	
PC-286VF/STD	→¥ 95,000より
PC-286B/STD	→¥ 90,000より
PC-286VE/STD	→¥ 90,000より
PC-286VJ5	→¥125,000より
PC-286L/STD	→¥ 77,000より
PC-286LF/STD	→¥ 87,000より
PC-386M/STD	→¥145,000より
PC-386V/STD	→¥180,000より

ディスプレー	
PC-KD854N	→¥ 28,000より
PC-KD881	→¥ 43,000より
PC-KD852	→¥ 22,000より
PC-KD854	→¥ 21,000より
PC-KD862S	→¥ 39,000より
XC-1498C	→¥ 33,000より
XC-1498CⅡ	→¥ 35,000より

※御注意下さい●中古買取価格は、キズ・保証書・箱・システム・付属品等の有無により異なりますので十分御注意下さい。
●未成年者の場合は保護者の承諾が必要です。

高額買取ショップで超人気のDAV（ディーエーブイ）では、売りたい人、中古パソコンの処分に困っている人、売った後で後悔したくない人のために…**安心 信用 確実**を提供します。

DAV㊙情報

高い値段で売る方法

①手アカや汚れに注意
②保証書・マニュアル・箱システム・付属品を確かめよう！
③安心・確実ショップを選ぼう！

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

〒364 埼玉県北本市本宿２－40

フューチャーランド北本　（有）明光電気商会

TEL 0485(91)2199 FAX 0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●

NEC PC-9801FX 2/U2

PC-9801 FX2/U2



Aセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801FX2/U2……………¥278,000
- ●PC-KD1521(0.31mm/CRT)‥¥ 89,800
- ●PC-PR201/63(15インチプリンター)‥¥125,000
- ●ブランクディスケット1箱………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙1箱………¥ 3,600
- ●キーボードカバー …………¥ 3,500

標準価格計　¥501,700

ご提供価格　¥358,000

クレジット例(消費税込みの価格)

24回	1回目 18,638	2～24回 18,300
36回	1回目 16,249	2～36回 13,000
60回	1回目 9,941	2～60回 8,800

Bセット(本体+CRT+カラープリンター)

- ●PC-9801FX2/U2……………¥278,000
- ●PC-KD1521(0.31mm/CRT)……¥ 89,800
- ●PC-PR201/63A(カラープリンター)‥¥15,8000
- ●ブランクディスケット1箱 …………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥534,700

ご提供価格　¥394,000

24回	1回目 21,437	2～24回 20,100
36回	1回目 14,637	2～36回 14,400
60回	1回目 10,051	2～60回 9,700

Dセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801FX2/U2……………¥278,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ)……¥ 74,800
- ●PC-PR201/45L(15インチプリンター)……¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥456,700

ご提供価格　¥332,000

24回	1回目 18,916	2～24回 16,900
36回	1回目 13,524	2～36回 12,100
60回	1回目 12,812	2～60回 8,100

Cセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)

- ●PC-9801FX2/U2……………¥278,000
- ●PC-KD1521(0.31mm/CRT)……¥ 89,800
- ●PC-PR201/63(15インチプリンター)…¥125,000
- ●HD-101A(ティアック/100メガHDD)……¥128,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥629,700

ご提供価格　¥439,000

24回	1回目 23,786	2～24回 22,400
36回	1回目 17,873	2～36回 16,000
60回	1回目 11,663	2～60回 10,800

Eセット(本体+CRT)

- ●PC-9801FX2/U2……………¥278,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ)……¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥358,100

ご提供価格　¥263,000

24回	1回目 14,700	2～24回 13,400
36回	1回目 10,197	2～36回 9,600
60回	1回目 11,127	2～60回 6,400

NEC PC-9801FS2/U2

Aセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801FS2/U2……………¥348,000
- ●PC-KD1521(0.31mm/CRT)……¥ 89,800
- ●PC-PR201/63(15インチプリンター)‥¥125,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥571,700

ご提供価格　¥418,000

24回	1回目 23,303	2～24回 21,300
36回	1回目 18,230	2～36回 15,200
60回	1回目 16,024	2～60回 10,200

Cセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801FS2/U2……………¥348,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ)……¥ 74,800
- ●PC-PR201/45L(15インチプリンター)……¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥526,700

ご提供価格　¥380,000

24回	1回目 20,348	2～24回 19,400
36回	1回目 17,209	2～36回 13,800
60回	1回目 12,959	2～60回 9,300

Bセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)

- ●PC-9801FS2/U2……………¥348,000
- ●PC-KD1521(0.31mm/CRT)……¥ 89,800
- ●PC-PR201/63(15インチプリンター)……¥125,000
- ●HD-101A(ティアック/100メガHDD)……¥128,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥699,700

ご提供価格　¥496,000

24回	1回目 27,068	2～24回 25,300
36回	1回目 19,404	2～36回 18,100
60回	1回目 13,312	2～60回 12,200

Dセット(本体+CRT)

- ●PC-9801FS2/U2……………¥348,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ)……¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥428,100

ご提供価格　¥310,000

24回	1回目 17,205	2～24回 15,800
36回	1回目 12,565	2～36回 11,300
60回	1回目 9,795	2～60回 7,600

NEC PC-9800シリーズ PC-H98 MODEL 80/U80

Aセット(本体/100メガ内蔵+ハイレゾCRT+プリンター)

- ●PC-H98 model 80-100(100メガ内蔵)……¥830,000
- ●PC-KH1512(0.28mm/ハイレゾCRT) ¥233,000
- ●PC-PR201/63(15インチプリンター)¥125,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●プリンター用紙1箱…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥1,196,900

ご提供価格　¥830,000

●リースも取り扱っております

24回	1回目 43,840	2～24回 42,400
36回	1回目 32,062	2～36回 30,300
60回	1回目 23,181	2～60回 204,00

Cセット(本体/100メガ内蔵+ハイレゾCRT+ページプリンター)

- ●PC-H98 model80-100(100メガ内蔵)……¥830,000
- ●PC-K H1512(0.28mm/ハイレゾCRT)……¥233,000
- ●PC-PR4000/4(400DPIレーザープリンター)……¥726,000
- ●PR4000/4-11(EPカートリッジ)……¥ 62,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●プリンター用紙1セット…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥1,859,900

ご提供価格　¥1,300,000

24回	1回目 66,588	2～24回 66,500
36回	1回目 48,742	2～36回 47,500
60回	1回目 33,465	2～60回 32,000

Bセット(本体/100メガ内蔵+ハイレゾCRT+カラープリンター)

- ●PC-H98 model 80-100(100メガ内蔵)‥¥830,000
- ●PC-KH1512(0.28mm/ハイレゾCRT)…¥233,000
- ●PC-PR201/80A(15インチカラープリンター)‥¥275,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●プリンター用紙1箱…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー……………¥ 3,500

標準価格計……………¥1,346,900

ご提供価格　¥946,000

24回	1回目 50,560	2～24回 48,300
36回	1回目 37,757	2～36回 34,500
60回	1回目 23,535	2～60回 23,300

Dセット(本体+ハイレゾCRT+プリンター)

- ●PC-H98 model80-002…………¥580,000
- ●PC-KH1511(0.28mm/ハイレゾCRT)……¥168,000
- ●PC-PR201/63(15インチプリンター)……¥125,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●プリンター用紙1箱…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー ……………¥ 3,500

標準価格計……………¥881,900

ご提供価格　¥620,000

24回	1回目 32,111	2～24回 31,700
36回	1回目 25,130	2～36回 22,600
60回	1回目 19,591	2～60回 15,200

今月の特選品

- ●NEC/ノートライト
  PC-9801NL　¥238,000
  1台限り **¥155,000**
- ●NEC/カラーラップトップ
  PC-9801TF51 ¥850,000
  超特価(1台限り) **¥528,000**
- ●NEC/ワープロ
  文豪HYPER7 ¥268,000
  (1台限り大特価) **¥173,000**
- ●NEC/ワープロ
  文豪mini7RA　¥278,000
  1台限り大特価 **¥167,000**
- ●ティアック
  100メガハードディスク
  HD-101A　¥128,000
  大特価 **¥ 86,000**
- ●キャラベル/ノート用80メガHDD
  AV-080SXE　¥128,000
  大特価 **¥ 78,000**
- ●テクノジャパン/ノート用40メガHDD
  TR40NSE　¥ 88,000
  大特価 **¥ 53,000**

プリンター

品名	価格
PC-PR150T(NEC)	¥ 64,800→ 54,000円
PC-PR150VL(NEC)	¥ 84,800→ 64,800円
PC-PR201/45L(NEC)	¥ 95,000→ 76,000円
PC-PR201/65A(NEC)	¥215,000→165,000円
PC-PR150N(NEC)	¥ 69,800→ 56,000円
PC-PR1000/2(NEC/EPカートリッジ付)	¥227,000→177,000円
PC-PR2000/4(NEC/EPカートリッジ付)	¥445,000→347,000円
PC-PR101/T165(NEC)	¥120,000→ 88,000円
PC-PR101/T103(NEC)	¥ 99,800→ 74,000円
PC-PR201/80LA(NEC/カラー)	¥275,000→207,000円
PC-PR101/63(NEC)	¥115,000→ 88,000円
PC-PR201/63(NEC)	¥125,000→ 98,000円
PC-PR201/63A(NEC/カラー)	¥158,000→122,000円
PC-PR201/TC100(NEC/カラー熱転写)	¥168,000→126,000円

フロッピディスク・ハードディスク

品名	価格
FDC-511(アクセル/5インチ1ドライブ)	¥ 39,800→ 31,800円
FDC-512A(アクセル/5インチオート2ドライブ)	¥ 59,800→ 47,800円
FDC-377(アクセル/3.5インチオート1ドライブ)	¥ 39,800→ 30,800円
FDC-378(アクセル/3.5インチオート2ドライブ)	¥ 59,800→ 47,800円
INS-HC40(テクサ/SCSI 40メガボードタイプ)	¥ 98,000→ 72,000円
PCH-A80C(コニック/SCSI87メガHDD)	¥158,000→118,000円
PCH-R100C(コニック/SCSI107メガHDD)	¥178,000→134,000円
PC-FD311(NEC/3.5インチ1ドライブ)	¥ 68,000→ 59,800円
PC-FD312(NEC/3.5インチ2ドライブ)	¥ 88,000→ 77,000円
PC-FD511(NEC/5インチ1ドライブ)	¥ 78,000→ 67,800円
PC-FD512(NEC/5インチ2ドライブ)	¥ 98,000→ 85,000円
PC-HD100RBZ(NEC/100メガHDD)	¥125,000→ 94,000円
PC-HD170RB(NEC/170メガHDD)	¥185,000→139,000円
PC-HD300RB(NEC/300メガHDD)	¥325,000→238,000円

●アフターケア完全保証　●全国無料配達(10万円以上)　●ビジネスソフト特価販売中　●ご提供価格に

MIDORI ELEC.

いっそ床の間に飾っておきたい。



3.5インチ SCSI コンパクトハードディスクユニット "DOODA！"
for NEC PC-9800., EPSON PC-286/386/486

トップスピードを実現！
「MDバスマスタ」搭載『DOODA！ A-200』登場！

コンパクトでコストパフォーマンスがよく、すぐ使用できるような親切設計を施し、「こんなハードディスクが欲しかった！」とご好評をいただいている『DOODA！』。新たに最高速処理スピードを実現する「MDバスマスタ」搭載の大容量200MB『A-200』モデルが登場。すでに多方面で実績のある「MDバスマスタ」の採用により、『DOODA！』の持つポテンシャルを最大限に引き出すことが可能となり、一層使いやすいハードディスクになりました。
(A-040/A-100/A-120はI/Oストリングス転送モードです。)
☆オリジナルIPL「MEIPL」/ユーティリティソフト「S.O.S」搭載。

コンパクトSCSIハードディスクユニット

DOODA!

■標準価格

☆デスクトップパソコン対応セット
（I/Fボード、接続ケーブル添付）

A-040（40MB） ¥88,000.　A-100(100MB） ¥118,000.
A-120(120MB） ¥128,000.　A-200(200MB） ¥158,000.

☆98note 対応セット
（インタフェース「MDC-552NB」、接続ケーブル添付）

A-040N（40MB） ¥95,000.　A-100N(100MB） ¥125,000.
A-120N(120MB) ¥130,000.　A-200N(200MB） ¥165,000.

スタンダードバックアップストリーマ
『安心館（TF-120）』

多機能・低価格で新登場。

『安心館』は付属のカセットテープ1本に、120MBのデータを書き込む事ができるバックアップストリーマです。
①PC本体の1MB FDインタフェースにケーブル1本で接続するだけと、簡単にセッティングできます。
②付属の制御ソフトはふんだんなグラフィック使用で、マニュアルレスが可能な安心操作。
③同容量（120MB）のハードディスクよりもずっとお求めやすい価格になりました。
④複数巻テープ管理機能で1ドライブが120MB以上でも、テープを複数巻使用することでバックアップが可能。
万が一のデータクラッシュに備えて、バックアップをとることにより、日頃の「安心感」を見いだすことができます。多彩な機能で、どなたにも安心してご使用いただけるバックアップストリーマ『安心館』です。

バックアップストリーマ "あんしんかん"

安 心 館

TF-120 ―――――― **¥69,800**

■対応機種
●NEC PC-9800シリーズ
●EPSON PC-286/386シリーズ



緑電子株式会社
MIDORI ELEC.

本社 〒227 横浜市緑区たちばな台2-2-33
TEL（045）961-7511（代表） FAX（045）961-7510
■札 幌 ☎011-222-7521 ■秋葉原 ☎03-3252-9801 ■横 浜 ☎045-961-9361～3
■名古屋 ☎052-972-7029 ■大 阪 ☎06-397-7751 ■福 岡 ☎092-262-6691

製品に関する技術的なご質問・ご相談にお答えします。
ユーザーサポート専用 ☎**045-961-7501** FAX **045-961-8010**
<受付時間>9:30～12:00 13:00～17:00 月曜日～金曜日（祝日を除く）

●電話でのお問い合わせの際、横浜(045)をお忘れなく。●製品価格には消費税は含まれません。



カタログサービスは便利なブーメランFAXで。

24時間いつでもご希望の商品カタログ（コードNo.指定)をあなたのFAXにお届けいたします。お電話にてお申し込ください。コンピュータによるボイスガイダンスがお応えします。

●ブーメランFAX専用番号(プッシュ回線専用)
045－961－9572(電話番号)

ドーダ カタログNo. 1 2 3 1　安心館 カタログNo. 1 7 1 2



'92年度F-1GP「フットワーク無限ホンダ」を応援します。

第8回 エレクトロニクス工作コンテスト



すぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し、賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は，科学技術のうち，特に将来の発展が見込まれるエレクトロニクス分野について，創意・工夫に富んだ作品を広く募集し優秀作品の表彰を行うことにより，青少年の創意，工夫する力を育て，科学技術の振興奨励を図ることを目的に，昭和60年より毎年実施されています。

●応募の規定

●応募資格
全国の小学校・中学校・高等学校の児童・生徒であること。

●募集部門
小学生の部，中学生の部，高校生の部

●応募用紙
規定の応募用紙を使用して下さい。下記のエレクトロニクス工作コンテスト事務局に請求して下さい。

●募集期間
(1)募集期間　平成４年７月20日(月)～10月１日(木)
(2)審査及び発表(平成５年１月中旬までのプロセス)

応募用紙〆切	書類審査	入選発表	作品〆切	作品審査	発表
10月1日	10月上旬	10月下旬	11月中旬	11月上旬	1月中旬

●本コンテストへの資料請求は返信用切手同封で，
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
(株)電波新聞社
エレクトロニクス工作コンテスト事務局
まで

●賞の種類と賞品(予定)

●文部大臣奨励賞
小学生の部…1点，中学生の部…1点，高校生の部…1点
賞品・賞状，LDプレーヤー(小・中学生の部)
　　賞状，HiFiビデオ(高校生の部)

●優秀賞
小学生の部…3点，中学生の部…3点，高校生の部…3点

日立賞…1点　松下賞…1点　東芝賞…1点
ソニー賞…1点　三洋電機賞…1点　シャープ賞…1点　アルプス電気賞…1点　パイオニア賞…1点　マブチモーター賞…1点(予定)

賞品…賞状，CDラジカセ

●朝日学生新聞社賞
小学生の部…1点　中学生の部…1点
高校生の部…1点　賞品…賞状・盾

●佳作
小学生の部…8点，中学生の部…8点，高校生の部…8点
賞品…賞状・記念品(パーソナルワープロ)

●努力賞
賞品…賞状・記念品(特定小電力トランシーバー)

●入選
各部門の書類審査合格者(約200点)
賞品…賞状・記念品(ハンダごてセット)

文部大臣奨励賞にチャレンジ!!

作品募集!!

7月20日(月)～10月1日(木)

●応募作品について

A.指定作品

下記指定作品15種類のうちから，1種類を選び，配線図（指定していない）を見て製作する

1. お風呂水位ブザー
2. AMラジオ
3. 定電圧電源器
4. インターホン
5. メカニック・ロボット
6. タイマー
7. ワイヤレス・マイク
8. スピーカーシステム
9. ミニオルガン
10. レベルメーター
11. 電子ルーレット
12. メロディボックス
13. 太陽電池応用システム
14. パソコン周辺機器
15. 光線銃

B.自由作品

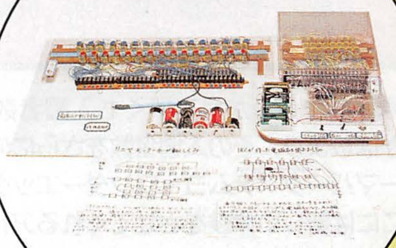
応募者が雑誌，書籍等を参考にして、独自に製作した創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の5点に重点をおいた作品であること

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値の高いこと（コストパフォーマンスの良さ）
5. 技術力の高さ

主催／電波新聞社 ラジオの製作

協賛／文部省・通商産業省・郵政省
協力／朝日学生新聞社

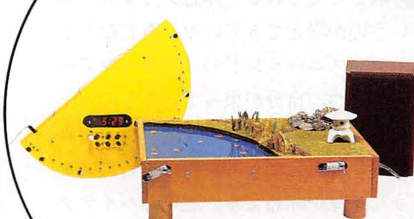
電磁石を使って動くおもちゃ



兵庫・後藤雅典

小学生の部

MOON WATER



香川・三谷洋介

中学生の部

雷距離計



栃木・松本　淳

高校生の部

第7回エレクトロニクス工作コンテストにおける文部大臣奨励賞受賞作品

夏休み特別企画

打倒ドルアーガ！ カイ救出大作戦

ワンダーエッグ版『ドルアーガの塔』徹底攻略

場所：東急電鉄　新玉川線，田園都市線，大井町線　二子玉川園駅東口徒歩３分　ナムコ・ワンダーエッグ　入園料：800円　プレイ料：600円



Written by 石井弘一

開園してから４か月で早くも入園者数50万人突破！　夏休みがはじまり，その入場者数をさらに伸ばしている，都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」。

そこには新しい体験をさせてくれるアトラクションがたくさん用意されているけど，いちばんの利用者数を記録しているのが「ドルアーガの塔」だ。このアトラクションは，黄金のライドと呼ばれる乗り物に乗って，モンスターたちをつぎつぎと撃ち倒していくガン・シューティング。ただ遊んでいても楽しいんだけど，じつはマルチ・エンディングだったり，秘密のアイテムがあったりと，たくさんの「謎」が隠されている。今月は，その謎の数々に，できるかぎり迫ってみるぞ。

未来型遊園地

最近の遊園地には，過去や未来の空想世界を疑似体験させてくれる「体感シミュレーター」というのが増えてきている。有名なところでは，ディズニーランドの「スターツアーズ」もその一つ。自分が乗っているもの（座席）の動きと目の前に流れる映像がシンクロして，あたかも自分がその世界に本当にいるかのような感覚が味わえる。近年のハイテク技術の賜だろう。

それをさらに一歩進化させたのが，ワンダーエッグのスーパーゲームライド『ドルアーガの塔』だ。これまでの遊園地の乗り物とのちがいは，乗った人がRPG感覚で参加，体験できるというところ。『ドルアーガの塔』では，古い塔の中を探検し，襲いかかってくるモンスターを光線銃でやっつける勇者の役を体験することができる。遊園地側が用意してくれた世界を体感するだけでなく，実際に自分の判断や行動がゲーム進行に影響を与え，それによって結果がちがってくるという体験は魅力的だ。こうしたアトラクションがどんどん増えていくことを願いたいね。

ストーリー

その昔，悪魔ドルアーガの魔の手により支配されてしまった王国があった。その王国の王子だったギルは恋人カイを奪われ，何もかもを失ってしまった。

そんなとき天空より一筋の光がさし，女神が姿を現わした。女神はギルに黄金のヨロイを与え，王国を救うよう命じた。そして，魔物の支配する「ドルアーガの塔」の最上階にカイが幽閉されていることや，王国の平和のシンボル「ブルークリスタルロッド」も一緒に隠されているということをギルに教えるとその身を天に戻した。ギルは女神から授かった黄金のヨロイに自分のもてるだけの「愛」そして「勇気」をそそぎ込み，悪魔の住むといわれる塔へと向かった。

はたしてギルは恋人カイを助け，悪魔ドルアーガを打ち倒し，王国を救うことができるのだろうか……。

ゲームの流れ

『ドルアーガの塔』では，２〜４人で１組になって，黄金のライドに乗り込み，愛するカイを救出するためにドルアーガの塔の内部を探検する。暗闇にうごめくモンスターの体のどこかにある「赤い輪」（＝ターゲット）に，プレイヤーが手にした魔法の剣より発射される光線を当てれば，モンスターを倒せる。ただし，奥





▲黄金のライド
勇者の身を守るヨロイ。女神から授かった黄金のヨロイが変化したもので，魔物の直接攻撃をすべて防いでくれる

◀魔法の剣
勇者の持つ武器。手にした者の心が正義に満ちあふれているとき，真の姿であるエクスカリバーに変化することがある

新アトラクション「占い魔女の館」オープン！

ワンダーエッグでは，カップルや女性の入場者数がかなりの割合を占めている。そういった人たちをターゲットとしてオープンしたのが『占い魔女の館』だ。そのキャッチ・コピーは「体験型占い」。想像もつかないようなスゴイ占いが用意されているのだ（具体的な内容は行ってみてのお楽しみ）。

占ってもらえるのは，６週間後，６か月後，６年後という三つの未来について等。カップルでチャレンジすれば，２人同時に今後を占ってもらえるから，その距離が縮むかもね。

それから，８月は「ラペロ・サマーカーニバル」と題したとっても華やかなショーが行なわれる。これまた楽しみだ。





◀中は暗くなっていて，神秘的な感じがする。ライトアップもきれいだし，どことなく魔女が住んでいそうな気がするよね

◀大魔女リリーサに支配されている「魔教会」の入口だ。中に入るには，まず自分自身をドクロの中に封じ込める

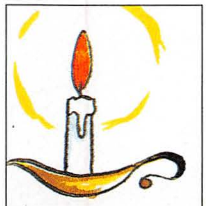
へ進むほど，１体のモンスターにいくつもの「赤い輪」がついていたり，何発か当てなければ倒せなかったりと，難度が上がっていく。
　また，途中に表示されているヒントをたよりに，その先に仕掛けられたトラップを解除する必要もある。一筋縄でクリアできるようなアトラクションではないのだ。
　エンディングは以下のような３種類。
①ドラゴンに敗れる→ブロンズナイト　②ドラゴンを倒すが，ドルアーガに敗れる→シルバーナイト。③ドラゴンもドルアーガも倒し，カイの救出に成功→ゴールドナイト。

資料室　アイテム

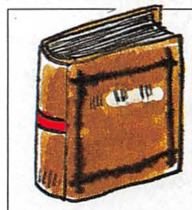
　ゲームをプレイしていると，いつの間にかいくつかのアイテムが手に入っていることがある。ライドの手元のパネルで，アイテムのマークのところが光っていれば，そのアイテムを入手したってことだ。
　ただし，「ドルアーガの塔」というだけあって，アイテムはある条件をクリアしないと手に入らない。ハイスコアを狙うには，ぜひともすべてのアイテムをそろえたいところなんだけど，入手条件を調べるのは至難の技だ。
　たとえば，もっとも簡単に入手できるのが，攻撃力がアップする「エクスカリバー」。スコアが1,500点を越えるだけで，アイテム・マークがピカピカと光る。
　それ以外のアイテムは，１エリア内のモンスターを全滅させれば手に入るものが多いんだけど，なかには本物とニセモノを瞬時に見分けないと手に入らないものも用意されている。キミは全アイテム制覇ができるかな？



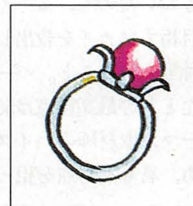
魔法のネックレス
ヒントが見れる



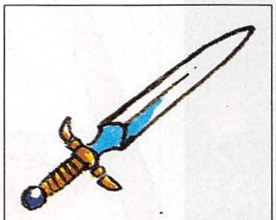
ランプ
闇に潜む敵を見えるようにする



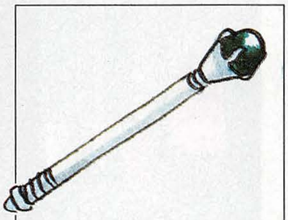
魔法の書
ヒントが見れる



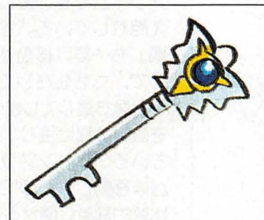
魔法の指輪
魔力を封じ込めることができる



エクスカリバー
魔法の剣の攻撃力アップ



グリーンクリスタルロッド
ヒントが見れる



希望の鍵
ドルアーガが隠し持つ宝箱の鍵

資料室　モンスター

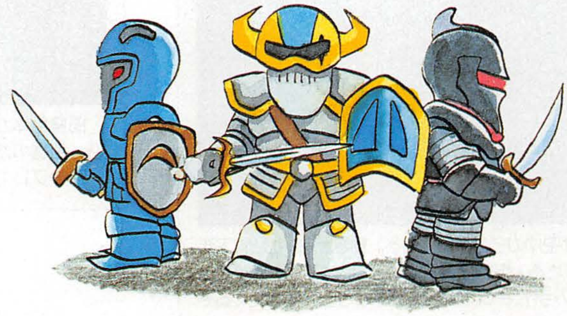
　塔の中には，数々のトラップが仕掛けられ，凶暴なモンスターたちがウヨウヨしている。ここでは，ドルアーガ率いるモンスター軍団の動きを分析してみた。今後の戦いにぜひとも役立ててほしい。
　前半は動く敵が多く，「赤い輪」が露出しているぶん倒すのは簡単だけど，動きが速いから侮れない。
　後半に入ると，「赤い輪」を何かで隠しているヤツがでてくる。ヤツらを全滅させるには，冷静な判断力が必要だ。どの敵も，攻撃のチャンスはだいたい２回と思っていいだろう。
　余談ではあるが，ナイトの中には本物のミラーナイトがいるから，余裕があったらよく見てみよう。



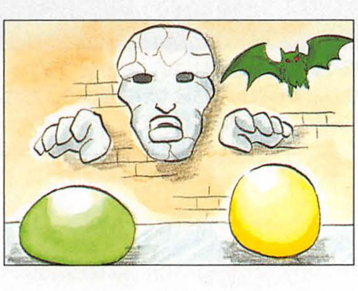
ドラゴン
コイツについた「赤い輪」を時間内に全部落とせないとジ・エンド。４人で協力して狙えばわりとラク



魔法使い
プレイ中に勇者に対して攻撃を仕掛けてくるのは，魔法使い系のヤツらだけ。出現とともに一気にやっつけよう



ナイト
盾を使って弱点への攻撃を防御するイヤなヤツ。攻撃チャンスは２回しかないから，狙いは正確にね

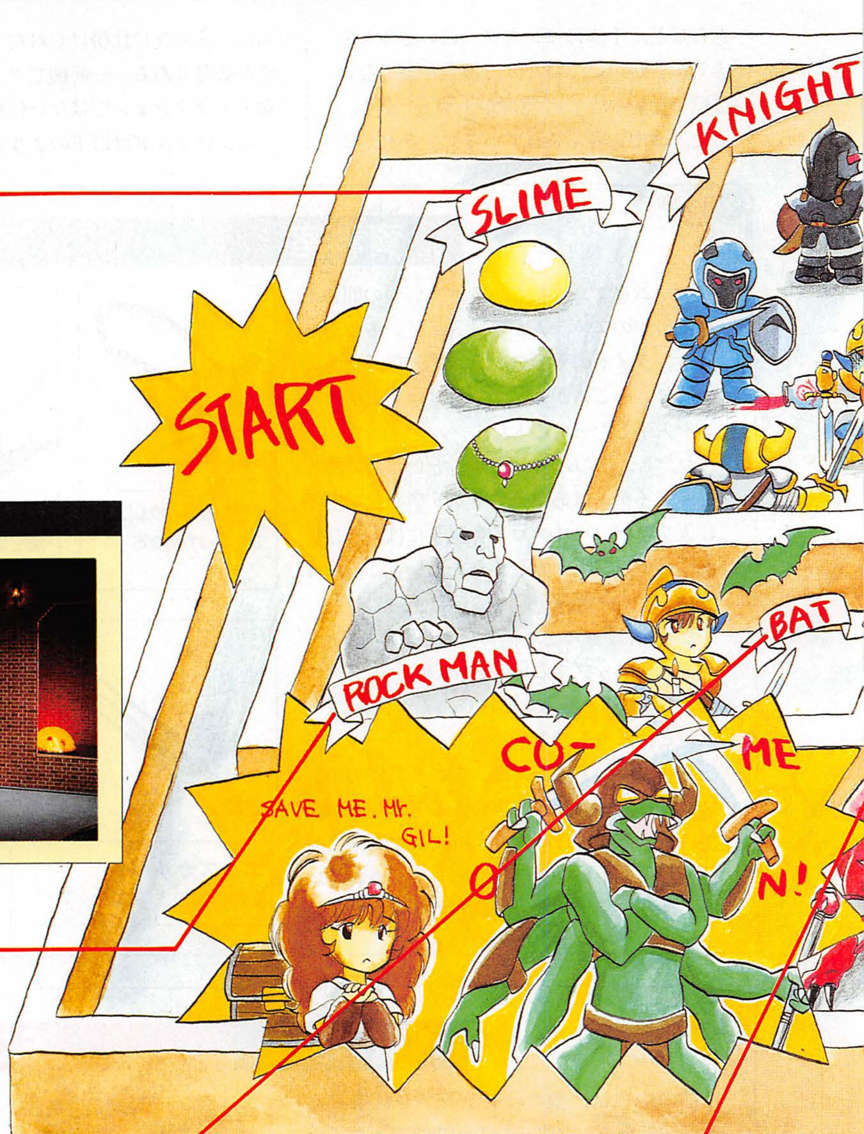


その他ザコ
いたるところに出現して襲ってくる邪魔なヤツら。大物を倒したあとに時間があったら相手をしてやろう

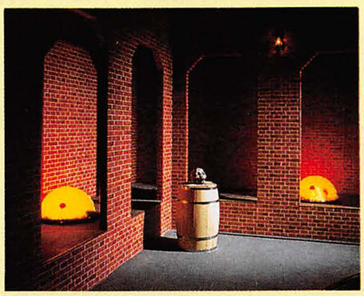
資料室　内部攻略編

いよいよ塔の内部を攻略するぞ。前ページに書いてあることと合わせれば,「ドルアーガ」の謎がだいぶ見えてくるのではないかと思う。また，イラスト内にもヒントを盛り込んでおいたので，よ～く見てほしい。

目指すはカイを救出して，ゴールドナイトの称号を得ること。パーフェクト・プレイをしたときの最高得点は55,000点。ちなみに，ベーマガ取材陣のハイスコアは44,700点だ。さあ，君も高得点を狙ってみよう！



スライム



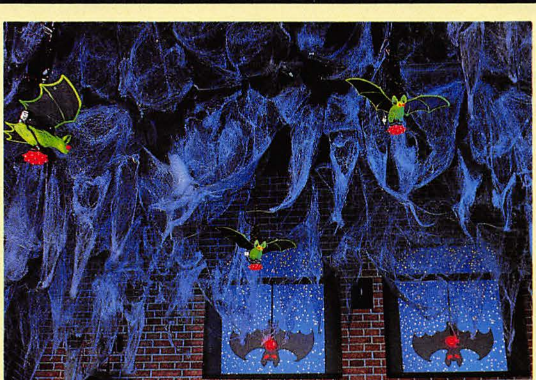
スタートして右へカーブすると，イエロースライムが柱の影に見え隠れしている。「赤い輪」も一緒に移動するので，もたもたしていると撃ち逃してしまう。その奥の壁に張りついているグリーンスライムは移動しないので，比較的簡単に倒せるぞ。

ロックマン



向かって右側に壁から今にも飛びだしてきそうな石の顔が動めく。「赤い輪」を隠してくるので，一瞬のチャンスを逃さないように。三つとも倒すと，いいことがあるぞ。

コウモリ

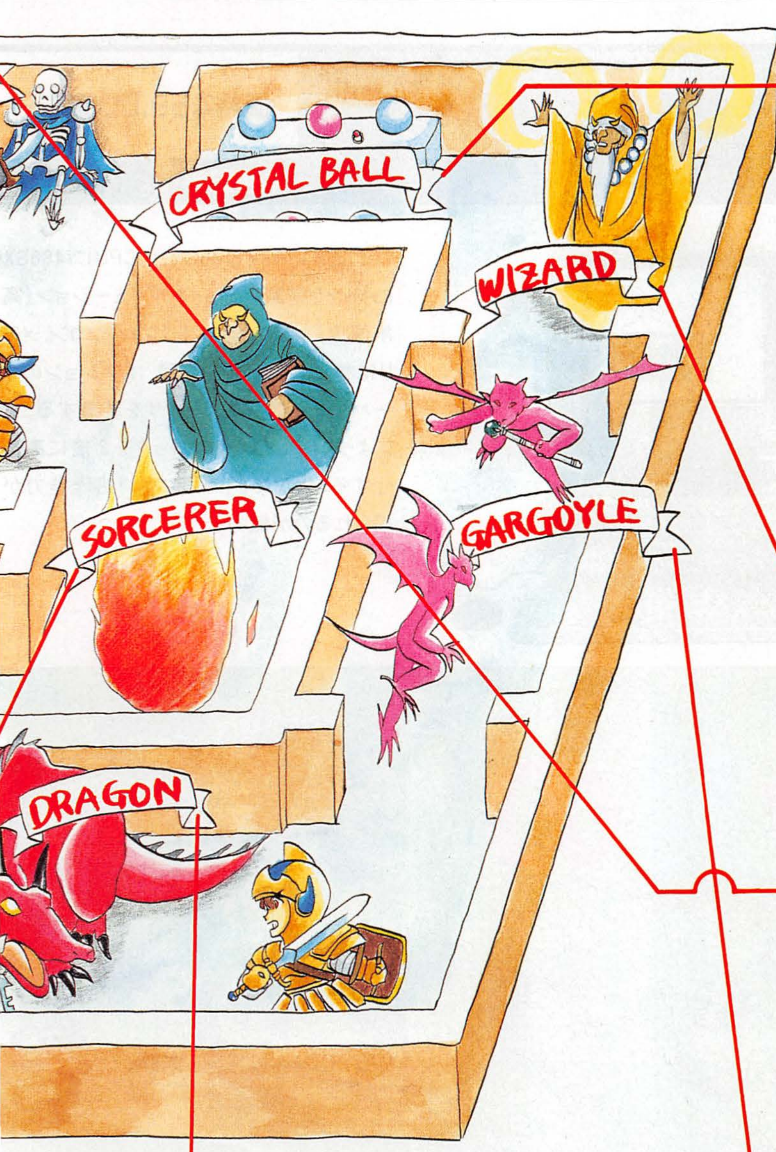


3匹のコウモリが空中から攻撃してくる。動きが速いから「下手な鉄砲も数うちゃあたる」作戦で逃さずやっつけよう。ここまでの戦いで「ランプ」を入手できていると，正面にもう2匹でてくるぞ

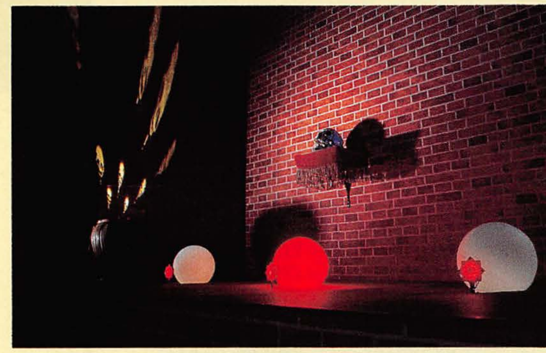
ソーサラー



部屋全体が赤く燃えているのはこいつらが放つファイヤーの呪文のせい。部屋の温度が上昇しないうちにやっつけよう。ちなみに，剣がパワーアップしてないと，一発では倒せない



クリスタルボール

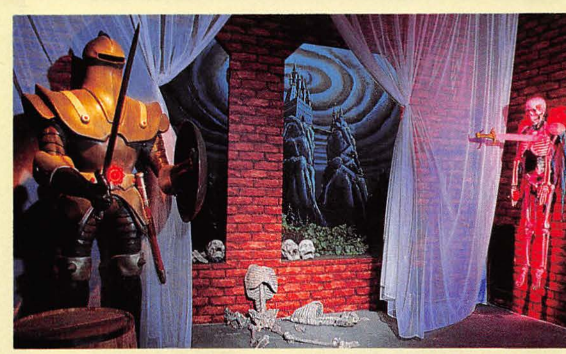


水晶球が左右に並べ置かれているだけの静かな通路。うまく本物だけを撃てばアイテムが手に入るが，失敗すると減点される。本物とニセモノは色の輝きがちがうから，すぐに区別できると思うよ

ウィザード

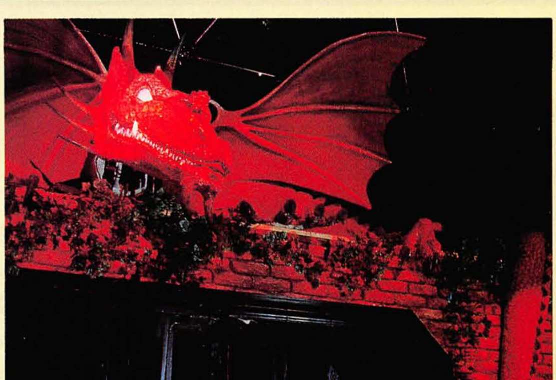
両手を高く上げて呪文を唱えてくるコイツは，塔の中で唯一ライドに向かって攻撃を仕掛けてくるイヤな敵だ。あるアイテムを持っていないと，その攻撃をもろにくらったことになり，減点されてしまうぞ

ナイト



ハイパー，ブルー，ブラックナイトがつぎつぎと襲ってくるこの場所が中盤の難所。こちらの攻撃を盾で防いでくるのが手ごわい。ミラーナイトに似たヤツもいるので探してみよう

ドラゴン



もうここまできたらやるっきゃない！　ドラゴンとその奥に待ちかまえるドルアーガを倒し，愛するカイを塔から救いだしてやろう。ちなみに，ドルアーガはライトの呪文を使って照準の位置をわからないようにしてくるから気をつけよう。

ガーゴイル



いきなり空中から現われる３匹のガーゴイルは，「赤い輪」がノドにあり，顔を上げているときにしか撃つチャンスがない。特に先頭にいるヤツは逃しやすいから注意。ライドの後部の席に座っている人がガーゴイルの真下にきたときに，最後のチャンスがある。あきらめるな

ラオックスパソコン取扱店

充実のソフト＆ハード

地区	店名	所在地	電話
東京地区	ザ・コンピュータ館	●JR線秋葉原駅歩いて4分	☎03-5256-3111
	ザ・コンピュータ館II	●JR線秋葉原駅歩いて4分	☎03-3255-4004
	ザ・コンピュータ ゲーム館	●JR秋葉原駅歩いて3分	☎03-3251-3100
	荻窪店	●JR線荻窪駅北口、青梅街道沿い	☎03-3398-5100
	笹塚店	●京王線笹塚駅前、トエンティーワン2F	☎03-3485-1711
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-3734-5171
	武蔵小山店	●武蔵小山駅前アーケード街	☎03-3786-1411
	大山店	●大山ハッピーロード沿い	☎03-3973-5161
	大井店	●大井町東口銀座通り	☎03-3474-2146
	赤羽店	●北区赤羽2-14-2	☎03-3901-5161
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び	☎0422-21-3471
	三鷹店	●新30m道路沿い、大沢交差点そば	☎0422-32-3741
	調布パルコ店	●京王線調布駅北口、パルコ5F	☎0424-89-5341
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー通り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●JR総武線稲毛駅東口そば	☎043-253-2136
	稲毛海岸店	●京葉線稲毛海岸駅前	☎043-278-7121
	千葉ペリエ店	●総武線千葉駅ビルペリエ3F	☎043-227-5318
	千葉パルコ店	●千葉パルコ7F	☎043-222-5211
	成田店	●日吉台ニュータウン入口	☎0476-92-1711
	船橋ららぽーと店	●2F専門店街	☎0474-34-3971
	八千代台店	●京成八千代台駅、第一勧業トナリ	☎0474-85-2261
	茂原店	●128号バイパス、卸売団地近く	☎0475-24-3343
	ラオックスケーヨー君津店	●JR君津駅北口歩いて5分	☎0439-54-0721
神奈川地区	厚木店	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	大和店	●大和NTT隣り	☎0462-61-2011
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	戸塚店	●国道1号線沿い、戸塚消防署前	☎045-881-3161
	川崎店	●JR川崎駅北口、銀柳街入口	☎044-233-7161
	横須賀WALK店	●横須賀中央駅前、WALK6F	☎0468-24-5100
	四之宮店	●国道129号線、四之宮交番近く	☎0463-23-3251
	向ヶ丘店	●ダイエー向ヶ丘店3F	☎044-922-4916
	秦野店	●二宮線沿い、246号線より700m	☎0463-83-2300
埼玉地区	春日部東店	●東武線春日部駅東口徒歩2分	☎048-761-9171
	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎048-824-5311
	北浦和店	●北浦和駅西口、線路際、徒歩2分	☎048-833-8811
	南浦和店	●JR線南浦和駅西口前	☎048-861-3111
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"大宮ルミネ"5F	☎048-644-3551
	新所沢店	●新所沢駅西口徒歩1分	☎0429-23-2345
	川口店	●川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	●ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
	わらび東店	●わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
茨城・栃木・長野地区	小山駅ビル店	●VAL(小山駅ビル)2F	☎0285-23-4652
	取手店	●けんしん(茨城信用組合)隣り	☎0297-74-1311
	ラオックスケーヨー川中島店	●川中島御厨、国道18号線沿い	☎0262-86-3161
	ラオックスヒナタ東部町店	●国道18号線沿い	☎0268-64-4800
	ラオックスヒナタ平林店	●長野市平林392	☎0262-43-2727
	ラオックスヒナタ松本中央店	●公園通り、パルコ前レッツ2F	☎0263-36-7820
	ラオックスヒナタコンピュータ館	●長野市権堂町2210	☎0262-37-2221

LAMIC会員募集中!

●LAMICとは、Laox Micom Clubの略称です。3,000円以上のパソコン製品を、お求めの方ならどなたでも入会できます。

■特典として、会員の方には更に、パソコンソフトを特別価格で提供。

Laox

今月の「製品」ピックアップ

EPSON PC-486GR

価格458,000円〜

関連記事 P.67〜72

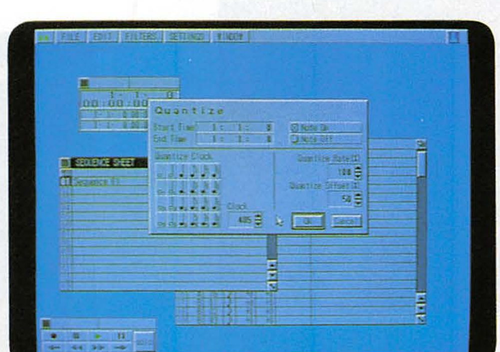


エプソンのPC-486GRは，CPUにi486SX-25MHzを搭載したハイレゾリューション（高解像度）対応のデスクトップ・パソコン。メモリは標準で1.6MBを内蔵，オプションのオーバードライブ・プロセッサを装着することによってCPUの動作クロックを２倍に高速化することができ，さらに高い処理能力が得られるのが魅力。

富士通 EUPHONY II/MTR

価格49,800円

関連記事 P.80〜82



富士通のEUPHONY II/MTRは，アマチュアからプロまで幅広いニーズに対応できる充実した音楽ソフト。MIDI楽器などからの演奏をキメ細かくメモリ上に記録し，マウス，キーボードで簡単に楽譜を編集できる。マルチ・ウィンドウに対応しているので，多くの情報を画面上に自由に配置し効率よい作業が可能。

各種プリンタ

関連記事 P.76〜79

CANON LBP-A304E	価格 598,000円	YHP HP DeskJet	価格 99,800円 (カラーキット 12,000円)	CANON BJ-15v	価格 89,800円







今回は50万円台の高性能レーザー・プリンタから10万円以下のハイコストパフォーマンス・プリンタまで，幅広く紹介。

LBP-A304Eは，600DPIを誇るレーザー・プリンタ。HP Desk Jet 505Jはカラー印字もできる低価格インクジェット・プリンタ。 プリンタは機能や価格で機種ごとに特徴的な機種が多くなってきた。

Roland ミュージ郎 for Mac

価格95,000円

関連記事 P.83



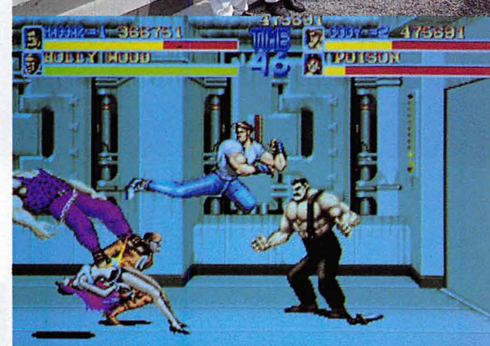
ローランドのミュージ郎 for Macは，アップルのMacintoshシリーズで使えるデスクトップ・ミュージック・システム。マウスで画面上に音符を並べるだけで，本格的なシンセサイザで曲の演奏ができる。そのほか，自分でMIDI楽器を演奏してデータ入力したり，高品位な楽譜プリントも可能。

CONT

マイコン BAS

9月号







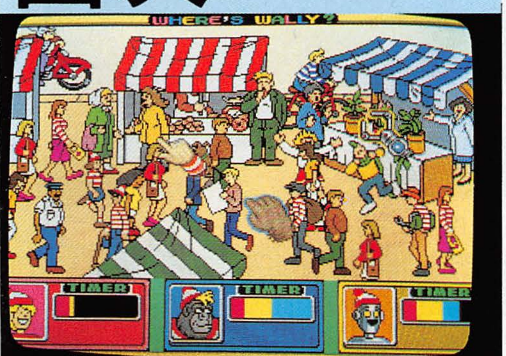


ENTS

わかる!動かせる!パソコンの
楽しさを伝える雑誌

SIC Magazine

目次









Super Soft 大特集

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

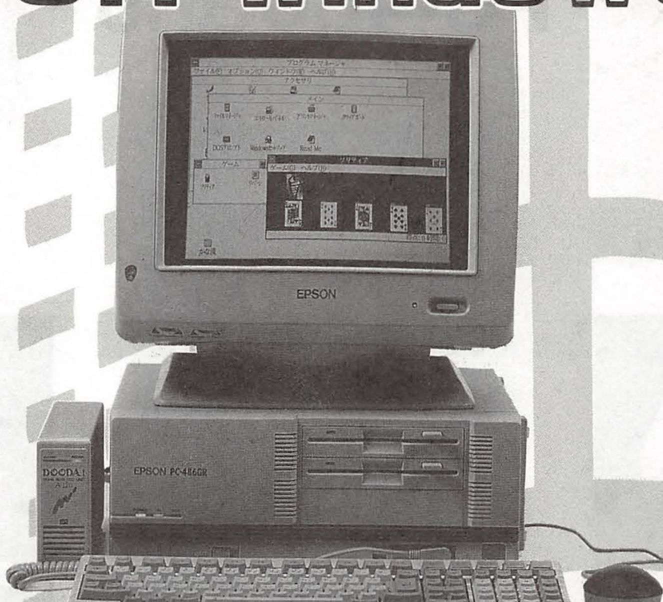
広告さくいん

第11巻 第9号 1992年8月25日印刷 1992年9月1日発行 特別定価480円(本体466円)
電波新聞社 1992 Printed in Japan 編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

導入編

新発売

PC-486GRでWindowsを体験！



EPSON

PC-486GR5 価格458,000円

MS-DOS Ver3.3D 価格 9,800円

Windows V3.0A 価格 25,000円

■問い合わせ先

エプソンPCインフォメーションセンター
東京 ☎03-3377-3531
大阪 ☎06-397-0915

アメリカでWindows（ウインドウズ）が，爆発的な普及を見せています。

今年春にアメリカで発売されたWinows3.1は，1週間で用意した100万本が売り切れてしまった，といわれています。

日本でも，Windowsはジワジワと普及しはじめているようです。

そこで，今回は新発売PC-486GRを使い， そのWindws対応をねらった機能を紹介するとともに，Windows導入を体験レポートしてみます。

PC-486発売！

このたびエプソンから，PC-9801互換機の新機種として，『PC-486GR』が登場しました。

CPU（中央処理演算装置＝コンピュータの心臓部）にi486SX（25MHz）を搭載し，PC-9801シリーズ最高速のスペックを誇ります（**第1表**）。

グラフィック表示には，新高速ビデオASICを採用したため，前モデルPC-386GSとくらべてテキストで約3倍，グラフィックで約2倍の表示速度を得ることができました。

さらに，ハイレゾ標準対応となっているため，これまでの640×400ドットのグラフィック表示のほか，1120×750ドットの表示が可能となっています。

これらの機能は，あきらかにWindows対応を意識したもので，「今後普及が進むであろうWindowsを，快適に使える機種」というユーザーの要望を満たすマシンといえるでしょう。

486GRのラインナップは，つぎのようになっています。

●PC-486GR2（価格458,000円）
3.5FDD×2

●PC-486GR3（価格483,000円）
3.5FDD×2+5FDD×1

●PC-486GR5（価格458,000円）
5FDD×2

●PC-486GR2E（価格608,000円）

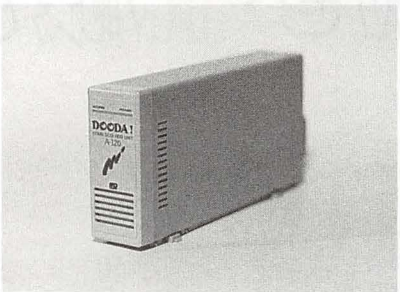
《第1表》PC-486GR5とPC-9801FA2の比較

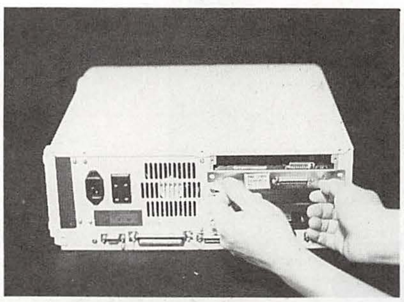
項目	PC-486GR5	FC-9801FA2
CPU	80i486SX(25MHz)	80i486SX(16MHz)
キャッシュ	内蔵8Kバイト	内蔵8Kバイト
RAM	標準1.6M／最大15.6Mバイト	標準1.6M／最大14.6Mバイト
解像度	640×400，1120×750	640×400
インターフェース	RS-232C，プリンタ，マウス，アナログRGB，デジタルRGB，外部FDD	RS-232C，プリンタ，マウス，アナログRGB，デジタルRGB，外部FDD
拡張スロット	4(うち一つはハイレゾ・ボードに使用)	4
ファイル・スロット	なし	あり
FM音源	あり	あり
外形寸法	389(幅)×347(奥行)×150(高)mm	380(幅)×335(奥行)×150(高)mm
重量	9.7kg	9.7kg
価格	458,000円	458,000円

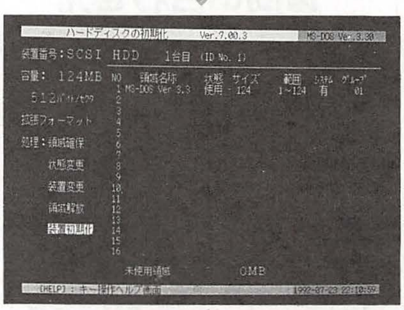
For Windows
Hard Ware
ハードウエア

PC-486GR5

ハードディスク



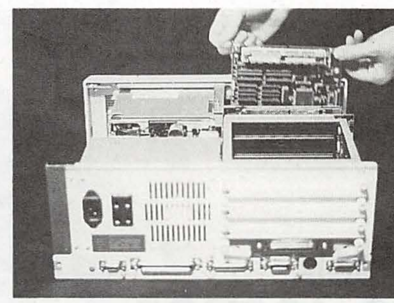


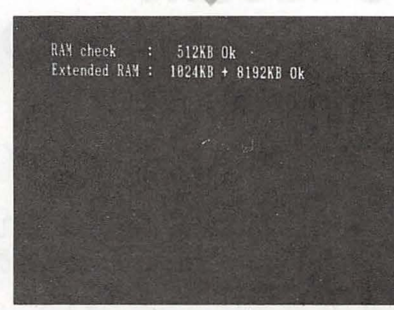




メモリ増設







◀ハードディスクは，人気の『DOODA! A-120』(緑電子)を使用。背面の拡張スロットに，付属のSCSIインターフェースを入れて接続

▶メモリ増設には，内蔵タイプの『FRB-4000』(メルコ)に2Mバイトのモジュールを二つ付け，合計8Mバイト増設した。内蔵タイプは，高速アクセスが可能だ

3.5FDD×2+HD100Mバイト
●PC-486GR5E（価格608,000円）
5FDD×2+HD100Mバイト

当然ながら，PC-486GRはPC-9801互換機ですから，これまでの98ソフトウエアは問題なく動作しますので，安心してください。

Windowsって何だ？

Windowsは，MS-DOSのメーカーで有名なMicrosoft（マイクロソフト）の提案する，新しいGUI環境です。

わかりやすくいうと「グラフィックを使って直感的に“見てわかる”操作が可能となるもの」といえるでしょうか。

書店に行くと，MS-DOSの入門書がたくさん並ぶことでわかるように，これまでの環境は，「ユーザーがコンピュータに合わせる」というものでした。

しかし，WindowsはGUI環境を使い，「ユーザーに歩みよる」ものとなっています。

この“GUI”という単語，最近NECの広告にも使われているので，みなさんも一度は見たことがあるでしょう。それでは，このGUIについて，もう少しくわしく説明してみましょう。

わくを広げるGUI

『GUI』は，Graphical User Interfaceの頭文字をとったもので，「グイ」または「ジーユーアイ」と読みます。

MS-DOSは，キーボードから「DIR」「FORMAT」と，コマンドを打ち込んで操作をするので，“キャラクタ・ユーザー・インターフェース”と呼ばれています。

それに対して，Windowsのようにマウスを使い，アイコンなどのビジュアルをクリックして操作するものを，“グラフィカル・ユーザー・インターフェース”と呼んでいます。

マウスを使ってほとんどの操作が可能となりますから，キーボードの操作に慣れていない人でも，わかりやすく使うことができるよう作られていることが特徴です。

これにより，アプリケーションがちがっても，アイコンの形を同じくすることで，はじめて操作する場合でも迷わなくて済みます。

これまでは，新しいソフトを使うたびに，その操作を一つ一つ覚えなくてはなりませんでした。その苦労を考えると，このGUIの便利さは格別のものでしょう。

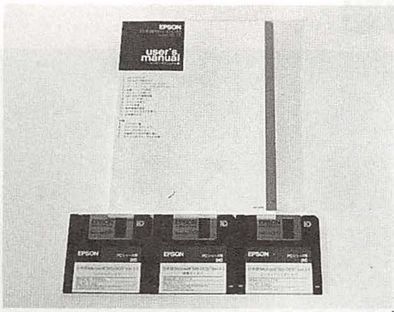
Macはいち早くこのGUIを採用していて，ユーザーに好評だったのもうなづけます。

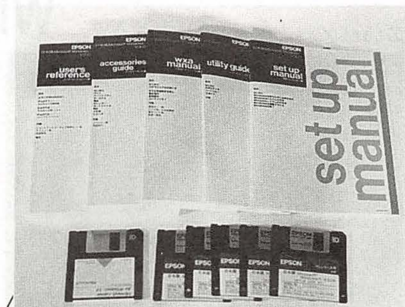
互換性が高いのがWindows

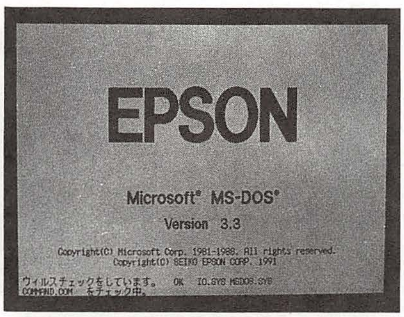
Windowsの代表的なワープロ・ソフト，『Microsoft Word』のカタログを見ると，とくに「PC-9801用」「FM TOWNS用」といった，対応機種が書かれていないことに気づきます。

For Windows
Soft Ware
ソフトウエア

基本ソフトウエア



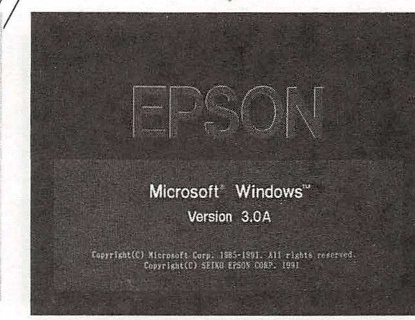


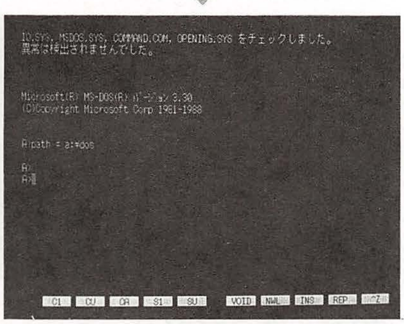




日本語MS-DOS Ver.3.3D 基本セット

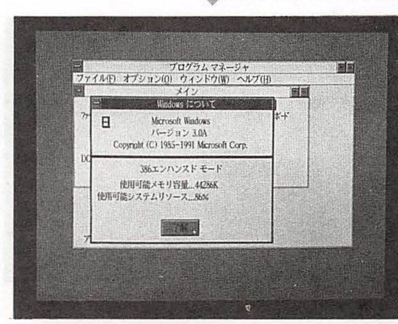
日本語Microsoft Windows Ver.3.0A





◀Windowsを起動するためには，MS-DOS Ver3.3以上が必要になる。ただし，基本セットで十分。すでに持っている場合は，必要ない

▶エプソン版のWindows Ver3.0A。セットアップ・マニュアルは簡単に書かれている。『Microsoft Games』がオマケで付いてくるのが嬉しい



書かれているのは，「日本語Microsoft Windows Ver3.0が稼働するコンピュータ」ということだけです。

これでわかるように，Windowsのアプリケーション・ソフトは，たいへん高い互換性を持っているのです。

これまでも，MS-DOSは「互換性がある」といわれていました。しかし，MS-DOSはキャラクタ・ベースでしか，その互換性をサポートしていません。

ですから，通常のアプリケーション・ソフト，たとえば『一太郎』などグラフィックも扱うソフトなどは，PC-9801用，FM TOWNS用とプログラムがわかれてしまうのです。せいぜい，データに互換性がある程度でした。

しかし，Windowsはちがいます。

グラフィック描写にも互換性を持たせているため，Windosの設定に従って作れば，プログラムさえも互換性を持たせることができるのです。

カット＆ペーストの威力！

Windowsのすごいことは，まだあります。

Windowsは，「窓」という意味を持ちますが，その名のとおり，いくつかの窓（ウィンドウ）を開き，アプリケーションを複数起動することができるのです。

さきほど，Windowsはグラフィック・レベルでのサポートをしているといいました。この機能により，複数のアプリケーション間で，文章などのテキスト・データはもちろん，グラフィック・データまでの受け渡しが可能になるのです。

これが，どういうことかを説明しましょう。たとえば，ワープロで文章を作っているとき，あるデータのグラフが欲しくなったとしましょう。DOSアプリケーションでは，つぎのような手順になります。

①現在の文書データをセーブする
②ワープロを終了
②表計算ソフトを立ちあげ，グラフを作る
③ワープロで読み込める形でセーブする
④表計算ソフトを終了
⑤再びワープロソフトを起動
⑥先ほどの文書データをもう一度読み込む
⑦グラフデータを読み込む

これが，Windowsではつぎのようになります。

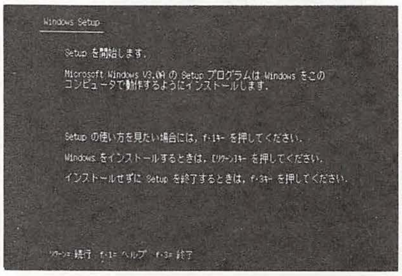
①表計算のウィンドウを開き，グラフを作る
②グラフをマウスで「カット（切りだし）」
③ワープロのウィンドウに戻る
④文書に「ペースト（貼り込み）」

1回のやりとりで，これだけの差がでますから，複数のアプリケーションを使う場合は，大きな手間のちがいができます。

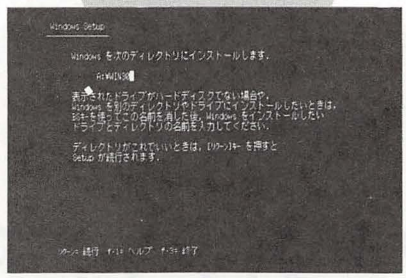
さらに，DOSアプリケーションも一つのウィンドウとして起動することができます。何個もウィンドウを開いて，同時に作業させること（マルチタスクという）が可能ですから，この利用法は計り知れません。

WINDOWSインストール開始

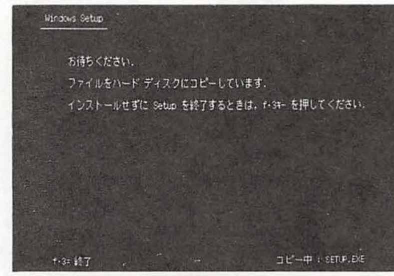
Start！



①SETUPと入力すると，この画面が表示される。ヘルプもあるから，安心だ



②まず，Windowsをインストールするディレクトリの確認。とくに問題はないので，このままリターン



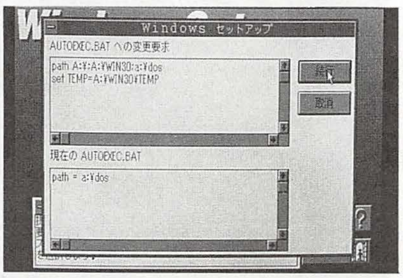
③インストール開始。しばらくはコピーされるのを待っていよう



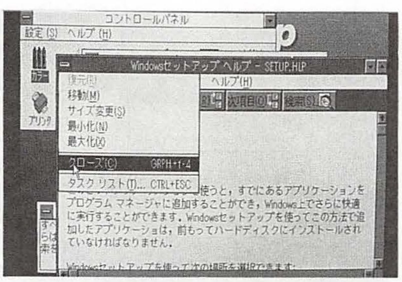
④しばらくすると，画面がWindowsらしくなる。マウスを使うから，接続しておこう



⑤5枚のディスクを差し替えていく



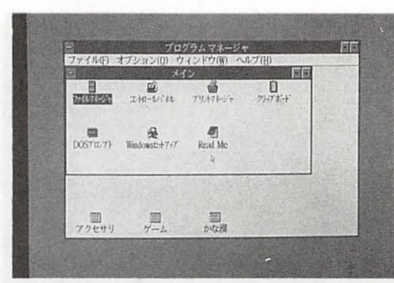
⑥CONFIG. SYSやAUTOEXEC. BATの書き替えも，自動でやってくれる。



⑦わからない項目がでてきたら，ヘルプをクリックしよう



⑧とくに迷うことなく，インストールが終了。リセットして，再起動しよう



⑨ついにWindowsが起動！ ハイレゾ・モードで，字もキレイに表示されている

ハードディスク＆メモリの増設が必要だ

このように，大きな可能性を感じさせるWindowsですが，一つ欠点があります。

Windowsのソフト自体は，25,000円とそう高くはないのですが，動作環境としてつぎの2点が必要になるのです。

●ハードディスク20Mバイト以上
●メモリが4.5Mバイト以上（ハイレゾ時）

これ以下の環境でもWindowsを起動することはできますが，さきほどあげた利点を，十分に使うことができなくなります。

Windowsを使うメリットを考えると，上記の環境以上を整えなくてはなりません。これが，けっこうな出費になってしまうのです。

しかし，ハードディスク，メモリ共に価格はかなりさがってきています。ここは思い切って，ハードディスクは120Mバイト以上，メモリも8Mバイト増設をおすすめします。

Windowsを起動するには？

今回は，PC-486GRでWindowsを起動するわけですが，今説明したように，ハードディスクとメモリ増設が必要になります。

そこで準備したものが，68ページにあるような周辺機器です。

●ハードディスク…120Mバイト
『DOODA! A-120』（緑電子）
●増設メモリ…8Mバイト
『ERB-4000』+『XRB-2000』×2（メルコ）

ハードディスクやメモリのセッティングは，少しむずかしいイメージがありますが，この二つには「取り付けマニュアル」と「付属ソフトウエア」があり，非常にスムーズに済ませることができました。

本体以外に必要なものとしては，この二つに加えて，つぎのものがあります。

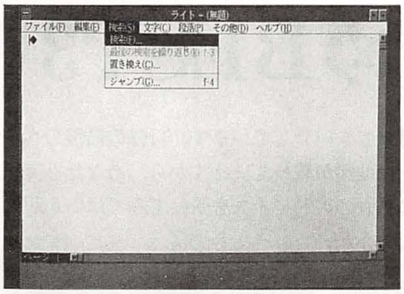
●ディスプレイ・モニタ
『CR-5500』（エプソン）…マルチスキャン・タイプ。当然，ハイレゾ対応
●マウス
『EGG 400』（エレコム）…Windowsの操作には，マウスが必要。486GRのマウス・コネクタは，背面にあるのが不満
●『日本語MS-DOS Ver3.3D基本セット』（エプソン）…Windowsを起動するために必要
●『日本語Microsoft Windows V3.0A』（エプソン）…NECのものは動作しないので，486GRには必ずエプソン製のWindowsを

インストール開始！

まず，ハードディスクにMS-DOSのシステムをインストールします。そして，ハードディスクからMS-DOSが起動できるのをチェックした後，Windowsセットアップ・ディスク

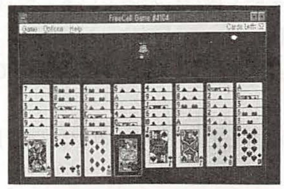
ハイレゾの威力

●ワープロ・ソフト

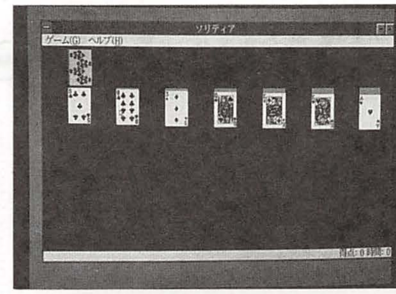


▲Windowsに付属しているワープロ『ライト』。へたなワープロ・ソフトより，高品位な印字が可能かもしれない

640×400

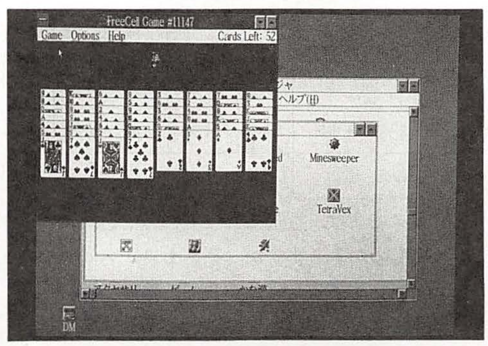


●ゲーム1



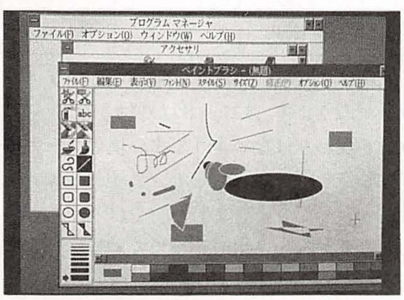
▲付属しているトランプ・ゲーム『ソリティア』。ノーマル・モードだと，カードの大きさが倍くらいになってしまう

1120×750



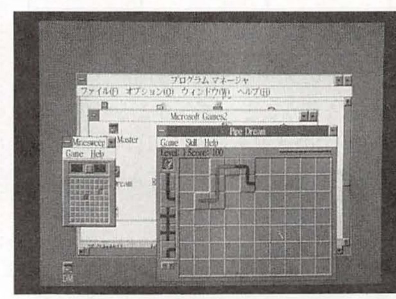
▲上がノーマル・モードで，下がハイレゾ・モード。実際の表示面積は変わらないが，ウィンドウを複数表示させたりすると，あきらかにハイレゾが有利

●グラフィック・ツール



▲これも付属の『ペイントブラシ』。これで作成したグラフィックを，そのままライトなどのワープロに貼り付けることができる

●ゲーム2



▲Microsoft Games 2の『Mineseep』と『Pipe Dream』。どちらも有名なゲームで，ハマりやすいから注意

①をドライブ1に入れます。そして，

B> SETUP⏎

と入力すると，いよいよWindowsのハードディスクへのインストールが開始されます。

そのようすは，上の写真群に示しますが，とくに迷うことはなく，スムーズにインストールすることができました。

ハイレゾの威力！

インストールが終わると，再起動をするようにいわれます。

これまでは，ずっとハイレゾ・モードではなく，ノーマル・モードで動作させていました。せっかくWindowsを起動するのですから，ハイレゾ・モードで立ちあげることにしましょう。切り替えは，フロント・パネルにあるRESOLUTIONスイッチを「HIGH」に合わせてリセットします。

ハードディスクからMS-DOSが起動しますから，Windowsを立ちあげるコマンド

A> WIN⏎

と入力します。これで，ハイレゾ・モードでWindowsが起動しました。

Windowsの場合，アプリケーションをウィンドウで扱います。複数のウィンドウを表示していくと，画面がどんどん混みあってきます。ノーマル・モードの場合だと，すぐに画面がいっぱいになったり，表示される領域が狭かったりして，思うようにウィンドウを扱えないことがあります。

ノーマル・モードでも，Windowsを使えないことはないのですが，PC-486GRは標準でハイレゾ対応となっています。一度ハイレゾ・モードを使うと，その便利さから離れられないものになります。ぜひ，ハイレゾ・ディスプレイをそろえて欲しいですね。

こんなソフトが入っている

●『ライト』…簡易ワープロ・ソフト。書体を選んだり，大きさをポイント指定できたりと，けっこう本格的な文書も作成できる。当然，Windowsの利点である「カット&ペースト」を使って，グラフィック・データも扱える

●『ペイントブラシ』…ビットマップ系のお絵かきツール。サンプル・データも入っているので，それを使って壁紙（Windows画面のバック・グランド）を自作するのもおもしろい

●『カードファイル』…カード型データベース。住所録などにも使えるが，グラフィック・データを使うと，さらにおもしろい使いかたができそう

●『レコーダ』…一連の操作を覚える，キーボード・マクロのようなもの。マウスでのクリック，ドラッグも記録できる

●『カレンダー』●『時計』

●『リバーシ』…おなじみオセロゲーム。なかなか強いぞ

●『ソリティア』…トランプ・ゲーム。けっこうハマる

専門店プロアドバイザーが選ぶ

Windowsへの道 おすすめBEST3

PC-486GRでWindowsを動作させるためには，メモリやハードディスクの増設が必要になります。

しかし，これらの周辺機器はたくさん種類があって，どれを買っていいのかわからなくなってしまいます。

そこで，ベーマガ編集部では，メーカーとユーザーを結ぶ接点になっている，豊富な商品知識を持っている「パソコン専門店」に，PC-486GRのおすすめ周辺機器を聞いてきました。

取材に協力してもらったお店は，今月号の付録でも紹介しています。付録の最後のページに地図が載っていますから，あなたも実際にプロのアドバイスを受けてみてはいかがでしょうか。

▶Hard Ware◀

●外付ハードディスク●

順位	型番	メーカー	定価
①	LHD-B240H	ロジテック	168,000円
②	STATION240LBS	日本テクサ	158,000円
③	DOODA!A-120	緑電子	118,000円

外付タイプのメリットは，機種を買い替えてもそのまま使うことができることです。1位は，大容量HDのロジテック『LHD-S240H』，2位は僅差で日本テクサの『STATION240LBS』，そして3位は，今回のレポートでも使用した緑電子の安価な『DOODA!A-120』となりました。

●増設メモリ●

順位	型番	メーカー	定価
①	EP-SIM-4ME	アイ・オー・データ機器	40,000円
②	EP-RB7D-8ME	アイ・オー・データ機器	82,000円
③	ERB-4000	メルコ	44,800円

増設メモリは，拡張スロットに差し込むタイプのものがありますが，アクセス・スピードが内蔵タイプのものにくらべて格段に遅いので，注意してください。メーカーによる性能は，メルコ，アイ・オー・データ共にちがいはあまりない，とのことでした。

●内蔵ハードディスク●

順位	型番	メーカー	定価
①	INTER-240G	アイシーエム	188,000円
②	INTER-180GE	アイシーエム	158,000円
③	INTER-120GE	アイシーエム	118,000円

内蔵タイプは，場所をとらないというメリットがあります。スピードは外付とくらべて，さほど変わりはないようです。他のメーカーでは製造していないらしく，アイシーエムの独占となってしまいました。やはり，あとのことを考えると，240Mがおススメのようです。

▶Soft Ware◀

●ワープロ●

順位	型番	メーカー	定価
①	Word	マイクロソフト	58,000円
②	WinWrite	システムソフト	45,000円
③	Text Writer	イースト	58,000円

圧倒的に『Microsoft Word』をすすめるお店が多く，1位の座につきました。2位の『WinWrite』は，今度新発売されたもので，Wordに負けない性能を持っているそうなので，楽しみです。

●表計算●

順位	型番	メーカー	定価
①	Excel	マイクロソフト	98,000円
②	Lotus 1-2-3	ロータス	98,000円
③	WINGZ	アスキー	98,000円

これも圧倒的に『Microsoft Excel』が強いようです。しかし，『Lotus 1-2-3』もバージョン・アップして，機能強化されたそうなので，どこまで追いあげることができるか，というところでしょうか。

●ゲーム●

順位	型番	メーカー	定価
①	Games2	マイクロソフト	12,000円
②	Games	マイクロソフト	9,800円
③	アミューズメントシリーズⅠ	パック・イン・ビデオ	9,800円

まだゲームソフトはそろっておらずMicrosoft Gamesシリーズが主流のようです。Windows上で動く，強力なゲームが登場すれば，Windowsの普及にも拍車がかかるのではないでしょうか。

メーカー問い合わせ先

メーカー	電話
アイ・オー・データ機器	☎03-3254-0301
アイシーエム	☎06-648-4702
アスキー	☎044-952-8211
イースト	☎03-3374-0544
システムソフト	☎092-722-4857
日本テクサ	☎03-3444-7011
マイクロソフト	☎03-3363-1201
緑電子	☎045-961-7501
メルコ	☎052-619-1821
ロータス	☎03-5496-3111
ロジテック	☎03-3251-3271
パック・イン・ビデオ	☎03-5565-8732

近未来のパソコンが幕張に集結！
PC WINDOWS World Expo/Tokyo

7月7～9日，千葉の幕張メッセで第1回「PC WINDOWS World Expo/Tokyo」が開催されました。これは，バージョンが3.0になって，飛躍的に操作性を向上したMS-WINDOWSについての専門展示会で，期間中，対応アプリケーション，今後のWINDOWSの発展などについての展示や公演がいろいろ行なわれました。

MS-WINDOWS

MS-WINDOWS（以下，WINDOWS）はPC-9801，FM R/TOWNS，DOS/VマシンAX，J-3100など，MS-DOS上が動作するマシンで使えるGUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェース）システムです。

GUIは，ウィンドウやアイコンなどを使って，ユーザーにわかりやすく操作ができるようにした利用環境のことをいいます。

プログラムやデータなどのファイルは，それぞれアイコンと呼ばれる絵文字として表され，たとえばプログラムを実行するには，マウスでそのプログラムのアイコンをダブル・クリック（カーソルを合わせてマウスのボタンを2回押す）します。

コンピュータに対して人間が行ないたいことを連想させるような画面上で操作をするとコンピュータがそれに象徴される動作を行なうというのがポイントで，コンピュータにつぎつぎにコマンド入力して長らく作業しているときに起こりがちな，“今自分がいったい何をやっているのか分からなくなる”ことを少なくできます。

GUIシステムを早くから採用し，成功しているのがアップルのMacintoshです。今までそんな“進んだ”システムを横目で見るだけだったMS-DOSマシン・ユーザーも，WINDOWSによって，Macintoshに負けない利用環境を使えるようになりつつあります。

また，WINDOWSといえども，ユーザーのための利用環境にすぎず，さらにWINDOWS上で動作するアプリケーション・ソフトがなければ，さびしいかぎりでしょうが，それもだんだんと数を増やし充実してきました。

今回のExpoでは，WINDOWSに直接関係のない展示も少しあったとはいえ，出展企業96社343ブース（主催者発表）で幕張メッセをうめつくしたのです。

出展はどちらかというと，ホビーよりも単価が高く，確実に売れるビジネス志向，産業用のものが多かったようです。なにしろWINDOWSは普及しはじめたばかりです。これもWINDOWSの普及にともなって状況が変わってくるでしょう。

WINDOWSのバージョンは3.0（アメリカでは3.1）になり，完成に近づきつつあります。現在国内のソフトでWINDOWSに対応しているソフトは110本あるのだそうです。

WINDOWSの開発元であるマイクロソフトが，このExpoにかける意気込みはかなりのもので，米マイクロソフト会長ウィリアム・ゲイツ氏が来日，基調講演を行なったり，WINDOWSの上位OS，WINDOWS NTが正式に発表されるなど話題も盛りだくさんの展示会となりました（**写真1，2**）。



《写真1》出展企業96社が所せましと展示

WINDOWS MME

画像や音声を自在に使えるようなパソコン，マルチ・メディアへの対応は今やあらゆるパソコンのめざすべき目標になってきています。

MS-WINDOWS MME（MME＝マルチ・メディア・エスクション，以下MME）もその一つです。MMEによって，マルチ・メディア化したWINDOWSでCD-ROM，MIDI，ビデオ，レーザー・ディスクなどをパソコンでコントロールできるようになり（別にそれぞれのインターフェースが必要），MME上でこれらのメディアを利用したアプリケーション・ソフトが動作します（**写真3**）。

ディスプレイ上に，ビデオ映像のウィンドウを開き，外部につないだMIDI音源モジュールで音楽を演奏，といったことができるようになるわけです。すでに富士通のFM TOWNS用のものが発売されていますし，NECのPC-9801用ももうすぐでてきます。マルチ・メディアへの，最初の一歩は確実にはじまっています。



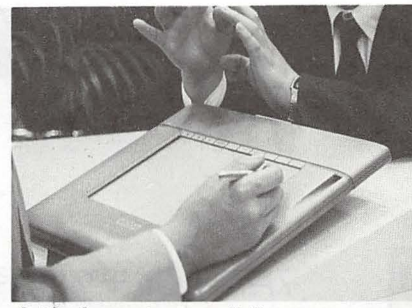
《写真2》WINDOWSの総本山マイクロソフトのブース



《写真3》WINDOWS MMEでマルチ・メディア化するパソコン



《写真4》マルチ・メディアに強いFM TOWNS



《写真5》WINDOWS Pen仕様のコンピュータ

WINDOWS Pen

WINDOWS Penは，液晶のタブレットとペンを組み合わせたWINDOWSの新しいシステムで，いままでマウスでやっていたこと，キーボードでやっていたことをペン１本で行なえます(写真5)。今年５月のビジネスショウでもすでに発表ずみですが，Expoでは試作機を展示する会社が増えていました。

今でも“キーボードはちょっとね”という理由でコンピュータを敬遠する人は少なくありません。ペン入力を基本に据えたWINDOWS Penなら，そういったキーボード・アレルギーを突破し，今までコンピュータを嫌っていた人達の中にも普及していけるかもしれません。

液晶表示をペンでなぞって入力するので，紙のノートに鉛筆で書き込んで仕事をするのと似ていて，別の意味で“ノート・パソコン”と言っていいかもしれません。

もちろん，WINDOWSとWINDOWS Penは互換性がありますから，たとえば同じ職場内でもキーボードとマウスが得意な人はWINDOWS，そうでない人はWINDOWS Penと使い分ければそれぞれの共存共栄がはかれるでしょう。

32ビット以上のCPU4MB以上のRAM，ハードディスクやJEIDA仕様のRAMカードなど，高価なパーツをコンパクトなボディにつめこんであるので，どうしても値段が高くなってしまいます。とりあえず，保険のセールスマンが出先で使うコンサルタント・システムのような業務用専用機が主流になりそうですが，これもいずれ価格が安くなってくるでしょう。いろいろな可能性が考えられるマシンです。

その他

ビープ音出力を利用してハードウエアを使わずにパソコンをしゃべらせるソフト（写真7）や，ノート・パソコンのキーボードの縁に取り付ける小さなトラック・ボール（写真8）など，小さなアイデア商品が意外とおもしろいと思いました。

また，WINDOWSとは直接関係ありませんが，ハードディスク内のプログラムやデータにまとめて圧縮をかけることによって，見かけの記憶容量を倍にするソフト，パソコンの画面上の画像をいったん紙にプリントすることなしにFAXから送信できてしまうパソコンFAX，秋葉原のショップの出店が大安売りをしているなど珍しい光景も多く見られました。

そのほか，WINDOWSによって海外のソフトが国産のマシン上で動いてしまうことも少なくありませんし，とくにDOS/Vマシンの場合など，周辺機器も海外のIBM PC用のものがそのまま使えるということで，海外の会社の出展も見うけられました。

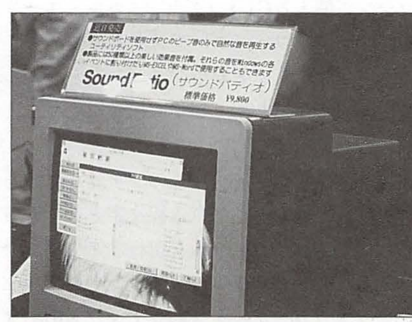
スーツを着た外人ビジネスマンに，「Demonstration？」と聞かれ，難しい言葉でもないのに緊張して堅くなっている人があちこちにいたりします。

全体として感じたのは，マルチ・メディア時代が間近にせまりつつあるということ，ハードもソフトも国際化しつつあるということでしょうか。

WINDOWSがパソコンの進歩のひとつの形であるというだけではなく，国際化した日本の海外に対する“窓”として，いろいろなものを写しだすようになっていく，そんな気がしました。



《写真6》WINDOWSの日本語環境も整ってきた



《写真7》ハードの拡張なしに自然音を発生するソフト



《写真8》キーボードの横にくっつくトラック・ボール

期待される大容量メディア
MO(光磁気)ディスク 第1回

短期連載

今回から数回に分けて，脚光をあびつつある次世代大容量記憶装置，光磁気ディスクの可能性についてチェックしていきます。

10年くらい前のパソコンでは，プログラムやデータの記録メディアとしてカセット・テープがあたりまえでした。

今ではメディアの主流は，容量の大きさ，アクセス速度，価格などの理由からフロッピーディスクとハードディスクに移ってきているようです。

ところで，今いったようなものに加えて，このところ光磁気ディスクやCD-ROMなどの光磁気関連の媒体が急速に脚光をあびつつあります。これらのメディアは昨日今日現れたものではなく，ずいぶん前から存在していたのですが，ここにきて安いドライブがあいついで発売されたりしたこともあり，普及のきざしが見えてきました。

光磁気ディスク

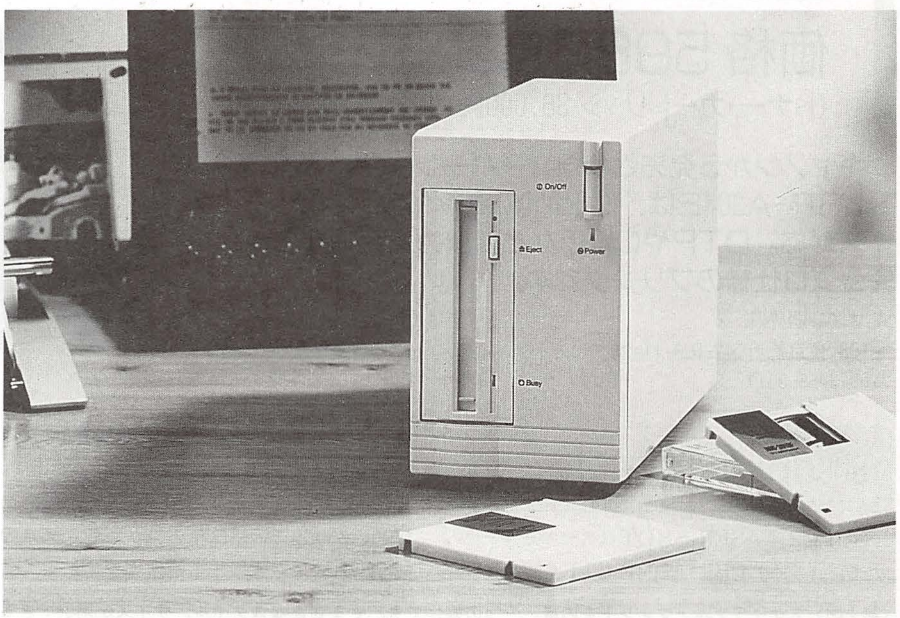
光磁気ディスクは，中に入っているディスクの直径によって5インチと3.5インチのものがあります。直径が大きいほうが記憶容量も大きく，だいたい5インチで540MB位，3.5インチで128MB位の容量があります。

3.5インチ型の光磁気ディスク・ドライブが，最近各社から相継いで20万円前後の低価格製品が発売されたのをきっかけにして注目を集めてきました。

しかし低価格とはいえ，128MBというと，ハードディスクでもこのくらいの容量はめずらしくなくなってきましたし，同程度の容量のハードディスクは光磁気ディスクよりもずいぶん安い価格で売られているというのもまた事実。それでは，光磁気ディスクのメリットは何でしょうか？

一つには，光磁気ディスクは交換可能であるということです。フロッピーディスクと同じようにディスクを入れ替えることができます。

ハードディスクの場合は，リムーバブル式の特殊なものでない限り，ディスクとドライブが一体化していますから，そんなことはできません。また，たしかにリムーバブルなら中身の交換が可能ですが，それにしても3.5インチの光磁気ディスクのようにポケットに入れて持ち歩くことはできません。



《写真1》リコー RS-3100E

もう一つ，メディアの価格が安いことも重要なポイントです。たとえば，3.5インチの光磁気ディスクには128MBの記憶容量がありますから，2HDのフロッピーのほぼ100倍の容量ということになります。

3.5インチの光磁気ディスクは，1枚7,900円，フロッピーディスク10枚入を10箱買うのと，ほぼ同じくらいか，光磁気のほうがちょっと安いというところでしょうか？　ビットあたりの価格がフロッピーディスクなみで，ハードディスク以上の大容量，光磁気ディスクがすぐれていると言われる理由はここにあります。

光磁気ディスクの互換性

光磁気ディスクの低価格化が進んできたということのほかに，もう一つ最近注目されているわけがあります。

5インチの光磁気ディスクでは，各社データの互換性がなく，A社のドライブで書き込んだデータをB社のものでは読めないことがあったのですが，3.5インチに関しては，MB-DOS5.0のIBMフォーマットが主流を占めつつあり，何とか互換性の見通しが立ちそうなのです。

せっかく持ち運びしやすい光磁気ディスクだというのに，出先で自分のディスクが読めなかったのではあまりにも不便です。それが避けられそうであるということが，光磁気ディスクをめぐって明るい話題です。

というわけで，次号から緑電子など，各社の低価格光磁気ディスクのドライブを短期連載でチェックしていきますお楽しみに。

★

★　★

600dpiのプロ仕様レーザー・プリンタ

キヤノン
SUPER LASER SHOT
LBP-A304E

価格 598,000円
(トナー・カートリッジ 36,000円別売)



▲キヤノン LBP-A304E

キヤノンから発売されたスーパーレーザショットLBP-A304Eは，600dpiの高解像度，A3サイズ対応。DTPやCADなどに威力を発揮する完全プロ仕様のプリンタです。

キヤノン販売㈱
〒108 東京都港区三田3-11-28
☎03-3455-9317

600dpiの超高解像度

SUPER LASER SHOT（スーパーレーザーショット）LBP-A304E（以下A304E）は，レーザー・プリンタとしては最高ランクである600dpi以上の解像度をもっています。

600dpiとは，一般の48ドット・プリンタ（300～360dpi）のほぼ倍の細かさで，プロの使う出力機にも匹敵する解像度ですから，プリントした書類はそのまま印刷用の版下として使うことも可能です。

また，この600dpi以上の高解像度に対応するため，トナーも普通のものと違っています。

本体の解像度を上げただけでは，細かい部分がつぶれたり，黒ベタの部分がムラになったりしてしまうので，A304Eは今までのトナーよりも粒子の細かい“スーパー・ファイン・トナー”を使用しているのです。

《第1図》スケーラブル・フォントを内蔵。一つの書体でも，さまざまなスタイル，サイズが選択できる（「松Ver.5」による出力）

紅の豚イメージ・アルバムより

「アドリア海の青い空」

久石譲ファンの皆様お待たせしました。
今回は，お馴染み「風の谷のナウシカ」や「天空の城ラピュタ」，そして「魔女の宅急便」といった数々のアニメ映画の傑作を生みだしている監督：宮崎 駿＆音楽：久石 譲というゴールデン・コンビの作品から，この夏公開の「紅の豚」に挑戦しました。

紅の豚

この映画は，1920年代末期の地中海を舞台に，顔は豚，体は人間というポルコ・ロッソを主人公に繰り広げられます。
このポルコは「誇りと金と女のために」をモットーにしており，また真紅の愛機サボイアS-21試作戦闘艇を巧みに操縦し，空中海賊（空賊）を捕まえることを仕事にしています。
「紅の豚」いうのは空賊達から付けられたあだ名で，彼はその愛称とともに空賊から恐れられていました。
ある日，ポルコが昼寝をしていると電話が鳴り響き仕事の依頼が…。鉱山会社の給料を積んだ船を空賊が狙っているが，その船には女学校の生徒達も乗っているというのです。
さて，物語がどうなっていくかは映画を見てのお楽しみ！
ところで，なぜポルコは顔だけ豚なのでしょうか？ まだ，この謎を知らない人は，ぜひご覧になってください。
それでは，スコアを見てみましょう。

LIPSⅢを搭載

コントロール・コマンドとしては，定評のあるLIPSⅢが採用され，LIPSⅡおよびⅢに対応したワープロ，統合型ソフト，グラフィック・ソフト，プロ用のCADソフトなど，450種以上にのぼるソフトが使えます。

ワープロだけでも「一太郎Ver.4」「松Ver.5」など20種以上。メジャーどころのソフトはほとんど対応しているので安心です。

とくにLIPSⅢモードでは，高品位なスケーラブル・フォントを使ったプリントができます（第1図）。

A304Eには，スケーラブル・フォントとして明朝体と欧文9書体，ビットマップ・フォントとして明朝体，ゴシック体，LP，クーリエが内蔵されていますが，さらにオプションのフォント・カード（価格，各65,000円

〜70,000円）を購入すれば，楷書体，教科書体，丸ゴシックといった多彩な書体をスケーラブル・フォントでプリントできます。

スーパー・スムージング・テクノロジー

LIPSIIIは300dpiプリンタでも使われているコントロール・コマンドなので，ちょっと考えると600dpiの解像度が活かされないようにも思えます。

しかし，ここで活躍するのが，スーパー・スムージング・テクノロジーと呼ばれる技術なのです。

A304Eは，パソコンから送られてきたデータ（300dpi）をリアルタイムに解析してその輪郭を判断し，600dpi以上に変換してプリントします。

そのため，文字や線の美しさは600dpi以上のクオリティで，パソコンからプリンタ送るデータ量（つまりプリントに要する時間）は300dpiのまま，ということになるのです。

PC-PR201H エミュレーション機能

A304Eは，これまでオプションだったPC-PR201Hのエミュレーション機能を内蔵しています。

つまりLIPSに対応していないソフトでも，このモードに切り替えれば，480dpiの高解像度でプリントできるのです。

また，オプションのWindows用のプリンタ・ドライバをインストールすれば，Windows上のソフトがLIPSIIIに対応します。

とくにパソコン側で，「フォントギャラリー（Windows用のスケーラブル・フォント。デザインがA304Eのフォントとおなじ）」を使用している場合は，画面で見たままのものを，より高速に印刷することが可能です。

A304Eのもう一つの大きな特徴は，レーザー・プリンタにはめずらしく，A3サイズ（ほぼベーマガ2ページぶん）の用紙が使えることです。

「ページメーカー」などのDTPソフトで，トンボ（印刷時に位置を合わせるためのマーク）をプリントする場合（プリントする書類よりもひと回り大きい用紙が必要になる）や，CADソフトを使う場合に，どうしても欲しいサイズです（Windows用ドライバは今秋発売のバージョンでA3対応になります）。

また，設定により，A4，2ページぶんをA3，1ページに印刷することもできるので，袋とじで製本する場合も便利です。

《第2図》A304Eの基本仕様をMacで出力（ソフトはマックライトII，フォントはATM日本語版を使用）

形式	デスクトップ型ページ・プリンタ
プリント方式	電子写真（1成分ジャンピング現像）方式 半導体レーザビーム走査
走査線密度	480/600dpi（ただしソフトウエア上は240/300dpi）
プリント速度	約8枚／分（A4サイズ） 約4.6枚／分（A3サイズ）
ファースト・プリント（カセット給紙）	約24秒（A4サイズ） 約30秒（A3サイズ）
ウォームアップ時間	約120秒（20℃）
用紙　カセット給紙 トレイ給紙	用紙サイズ　A4，A3，B5*，B4* 最大積載枚数　約250枚 約500枚*（A4サイズのみ） 用紙サイズ　幅100〜297mm長さ148〜432mm（A4，A3，B5，B4を含む） 最大積載枚数　約100枚
排紙積載枚数（フェイス・ダウンのみ）	約250枚（A4，B5サイズ） 約150枚（A3，B5サイズ）
プリント有効領域	上下左右マージン5mm
フォント・カード	2枚まで装着可能
内蔵RAM	4MB
ホスト・インターフェース（ケーブルは別売）	パラレル（セントロニクス準拠） シリアル（RS-232C準拠）
稼働音　音圧レベル（バイスタンダ位置） ISO9296に基づく公表騒音放出値	スタンバイ時　最大37dB［A］ 動作時　最大49dB［A］
使用環境（プリンタ本体のみ）	動作環境温度　10℃〜32.5℃ 動作環境湿度　20〜80%（結露しないこと）
保管環境（プリンタ本体のみ）	保管環境温度　0℃〜35℃ 保管環境湿度　10〜80%（結露しないこと）
電源	100V±10%（50/60Hz±2Hz）
消費電力	動作時　最大約1KW
重量（プリンタ本体のみ）	約22Kg
寸法（プリンタ本体のみ）	459（W）×300（H）×590（D）mm

■　積載枚数は，64g/m²の普通紙を基準とする
■　＊印はオプション

Macでも使える

A304Eは，オプションのコントロール・カードを使用することで，さまざまなパソコンに対応しますが，接続できるのはセントロニクス端子をもつパソコンだけではありません。

A304EはRS-232C端子を装備しているのでMacで使用することもできるのです。

この場合，オプションのRSクロス・ケーブル（価格6,000円）を使い，Macのプリンタ・ポートと接続します。

Macとの接続では，コントロール・カードは不用ですが，レーザーショット用のプリンタ・ドライバが必要です。

A3サイズの用紙を使わないならば，NiftyServeなどの大手BBSにあるフリーウエアのドライバも利用できますが，キヤノン純正のプリンタ・ドライバ「printcaddie Ver.2（価格35,000円）」を使えば，A3用紙が使用できるだけでなく，Mac本体にスケーラブル・フォントがインストールされていない場合でも，A304Eの内蔵フォントを使った高速印字が可能です。

もちろん，ATM日本語版や漢字TrueType（Mac用のスケーラブル・フォント）との併用もできます（**第2図**）。

さらに，市販のエミュレーション・ソフトと組み合わせれば，話題のポスト・スクリプト（ページ記述言語）による印刷も可能です。

ただし日本語のポスト・スクリプトに対応したエミュレーション・ソフトはまだないようです。

仕事で使うなら「買い」

本体598,000円という，個人で購入するには少々つらい価格ですが，A3対応，600dpiという仕様を考えると「仕事に使えるプリンタ」として十分価格に見合っていると思います。

ただ，パーソナル・ユースならB4対応，300dpiのB406E（価格398,000円）やA4対応のA404E（価格238,000円）でも十分でしょう。

いずれも，ソフトウエア部分はA304Eとおなじなので安心して使えます。とくにPC-9801シリーズとMacの両方を持っている人にはおすすめです。

NEW PRODUCTS

カラーも使える低価格インク・ジェット・プリンタ

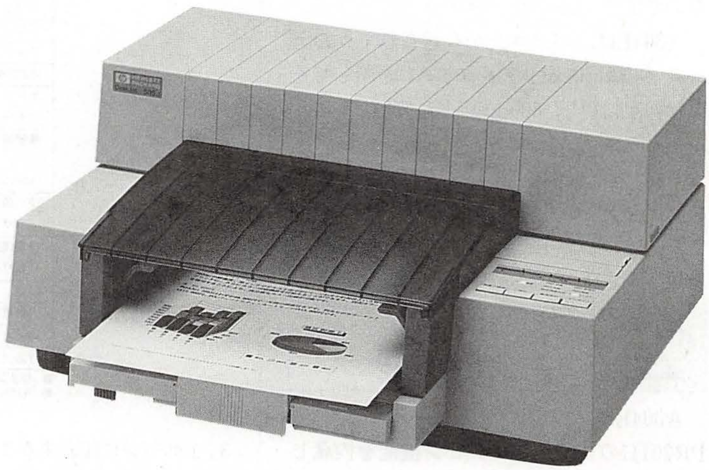
YHP
HP DeskJet 505J
価格 99,800円

■問い合わせ先
横河・ヒューレット・パッカード㈱
カストマ・コミュニケーションセンター
☎0120-081-444

新製品のラッシュが続くプリンタ業界ですが，ついに今年の目玉ともいえるプリンタが登場しました。

その名も『HP DeskJet 505J』。横河・ヒューレット・パッカードが送りだした，このインク・ジェット・プリンタは，価格，スピード，汎用性と，さまざまな利点を持っています。

また，オプションを使うことで，カラー印刷が可能なのも魅力です。



受け継がれた高性能

『HP DeskJet 505J』(以後505Jと略）は，人気を集めた500Jの後継機として登場しました。もちろん500Jの優れた機能はすべて受け継いでおり，さらに魅力的な新機能が豊富に追加されています（**第1表**）。

受け継いだ機能としては，つぎのようなものがあります。

●300DPI（1インチあたり300ドット）という，高解像度による鮮明な印刷性能
●漢字110字／秒，または160字／秒を選べる高速印字
●100枚までのA4用紙を自動的に補給してくれる，自動給紙機能
●プリンタ・コマンドがESC／Pをサポートしていることからくる，高いソフトウエアとの互換性

とくにソフトの互換性については，ほとんどのソフトが500Jに対応しています。モノクロでテキスト印刷をする場合には，まず問題なしといっていいでしょう。

また，“3年間の長期保証”も受け継がれているのは，ユーザーにとって嬉しいですね。

カラー印字も可能な新機能

もちろん，豊富な新機能も追加されています。

くわしいことは**第1表**を見てもらいますが，とくに紹介したい機能をあげてみましょう。

●B5&ハガキ用自動給紙トレーを標準装備

それまでのA4に加えて，B5とハガキの自動給紙も可能となりました（**写真1**）。とくに，大量に印刷する必要のあるハガキに対応しているのは，嬉しいですね。

●縮小印刷機能

505Jを操作することにより，A3，B4サイズの大量のデータを，A4サイズの用紙に印刷することができます。

●海外のソフトにも対応

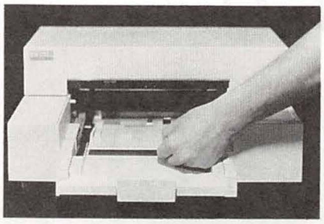
オプションの『パーソナリティ・カートリッジ』(15,000円）を使用することにより，国産ソフトだけではなく，DOS／Vソフトにも対応します。

●カラー印刷機能

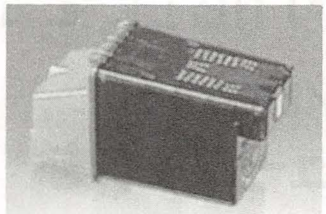
別売りの『カラー・スターター・キット』(12,000円）（**写真2**）を使用することにより，カラー印刷が可能です。

新機能の中では，やはり「カラー印刷機能」が一番気になるところです。カラープリンタといえば，安価なものでは，熱転写方式のものがありましたが，キレイさという点では不満足なものでした。その点，カラー・インク・ジェットはキレイなのですが，20万円台と高価なものでした。

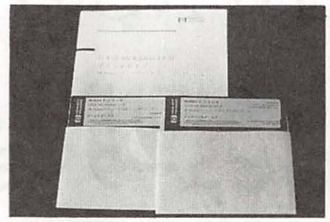
99,800円という価格でありながら，カラー・インク・ジェットにも対応している505Jへの期待は，みなさんも大きいでしょう。では，その点に注目してみましょう。



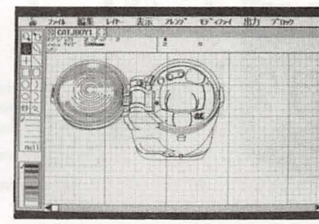
《写真1》B5，ハガキ用自動給紙機
A4用紙に加えて，B5，ハガキも自動給紙が可能。印刷の手間を，大幅に軽減してくれる



《写真2》カラー・スターター・キット
別売り12,000円。本体にこれを加えるのみで，きれいなフルカラー印刷を可能にしてくれる，ユーザー必須アイテム



《写真3》プリント・ドライバ
505Jに標準添付されているプリント・ドライバ。これを利用することにより，すべてのWindows対応ソフトの印刷が可能になる



《写真4》アスキーのCADソフトウエア

フルカラー印刷について

505Jは，別売りの「カラー・スターター・キット」を使用することにより，Window環境でのフルカラー印刷が可能となります。

これは，505Jが日本語Windowのプリンタ・ドライバ(写真3)を標準装備しているためで，Windows対応ソフトであれば，すべてフルカラーで印刷することができます。

300DPIの解像度を生かしたフルカラー印刷は非常にきれいで，プリンタの新しい表現力を見せつけてくれます。

さて，気になるDOSアプリケーションでのフルカラー印刷ですが，残念ながら505J側では，DOSアプリケーションへの対応はしていません。ですから，たとえばDOS アプリケーションである『一太郎』シリーズなどでカラー指定をしても，カラー印刷はできません(白黒のみなら，まったく問題はありませんが)。

しかし，現在二つのDOSアプリケーションが，ソフト側から対応するという形で，505Jでのフルカラー印刷を可能にしてくれています。

対応している二つのソフトを紹介します。

● 『CANDY4』アスキー（写真4）

CADソフトであるCANDY4は，専用のプリンタ・ドライバを用意するという形で，フルカラー印刷を可能にしています。

CANDY4の登録ユーザーは，アスキーに連絡することにより，505Jのプリンタ・ドライバを入手することができます。

（アスキー・ユーザー・サポート☎03-3468-8080）

● 『Z'S STAFFKiD98』ツァイト（写真５）

グラフィック・ソフトであるZ'S STAFFは，『カラー出力プログラム』を提供することによって，505Jでのフルカラー印刷が可能となります（~.ZIMファイルのみ対応）。

プログラム入手には，当然Z'S STAFFのユーザーとして登録している必要があります。505Jを購入したら，下の連絡先へプログラムを送ってもらうよう，頼みましょう。

（ツァイト・ユーザー・サポート☎03-3299-0461）

どちらのソフトも，印刷結果はたいへんきれいで，Windows対応ソフトに劣るものではありません。今月の付録のうち，表紙の列車のイラストは，505Jで印刷したものを使っています。

CANDY4もZ'S STAFFも，CADやグラフィックの専用ソフトとして有名です。利用している人も多いと思いますので，505Jへの対応を可能にしてくれるこのサービスは，非常に嬉しいことですね。

Windowsが評価されているとはいえ，まだまだDOS環境で作業をしている人が多いと思います。グラフィック・ソフトなどはとくに，低価格でカラー印刷が可能なプリンタに対応することは，ソフトの大きなセールス・ポイントとなるでしょう。

以上のような理由から，現在はDOS環境で505Jのフルカラー印刷を活用できるソフトは少ないものの，近い将来，505Jが標準対応になったソフトが，増えてくるでしょうね。



《写真５》ツァイトの『Z'S STAFF KiD 98 Ver3.0』。多くの機種で発売されている，代表的グラフィック・ツール

まとめ

フルカラー印刷機能の説明が長くなってしまいましたが，もちろんモノクロのプリンタとしても，505Jの機能は優れています(第1図)。

その鮮明な印刷や，高印字速度，また他のプリンタがほとんどオプションでしか対応していない自動給紙機能（オート・シートフィーダ）の標準装備も大きな魅力です。

これらの機能に加えて，さらにフルカラー印刷機能までも装備して112,800円という値段なのですから，まさに我々ユーザーが待ちこがれていたプリンタといっていいでしょう。

505Jは，プリンタ業界の目玉になることはまちがえなし！

いい忘れていましたが，コンピュータとの接続ケーブルは別売になっていますので，注意してくださいね。

横河・ヒューレット・パッカード
●HP DeskJet 505J●
これは，一太郎を使っての印字見本です。
設定プリンタは，VP-800にしてあります。
4倍角　斜体文字　反転文字
倍角　網掛け　強調文字　中抜文字

《第1図》モノクロ印字見本

《第1表》『HP DeskJet 505J』仕様

項目		仕様
印字方式		サーマル・インク・ジェット方式（普通紙対応）
印字速度	漢字文字	高品位モード110字／秒，高速モード160字／秒
	ANK文字	高品位モード165字／秒，高速モード240字／秒
プリンタ・コマンド		APL（ESC/Pにカラー・グラフィックスを追加したもの）
解像度		300×300ドット／インチ
漢字パターン		40×40フォント　明朝体，丸ゴシック体（オプション）
用紙サイズ		A4，レターサイズ，リーガル・サイズ，B5，ハガキ
手動給紙サイズ		幅110mm～216mm，長さ90mm～356mm
用紙ハンドリング		自動給紙，手動封筒給紙
インターフェース		セントロニクス準拠
バッファ・サイズ		64kバイト
電源		AC100V（±10%），50／6Hz（±3Hz）
消費電力		スタンバイ時 最大8W，作動時 最大25W
外形寸法		202（高）×440（幅）×377（奥行）mm
本体重量		約6.5kg

集中連載

《人気上昇率No.1パソコン》
FM TOWNSの可能性を探る!

第5回 EUPHONYII/MTRで コンピュータ・ミュージックを

●Written by J-GROUP



これまで，先月のメーカー・インタビューをはさみ，FM TOWNSの機能を十分に生かしたアプリケーションや，動画を扱う最新のシステムを紹介してきました。そこで今回は，FM TOWNSの持つ一つの可能性である“MIDI”について，『EUPHONYII（ユーフォニー・ツー）/MTR V1.1』を紹介しながら見ていくことにしましょう。あちこちのパソコン・ショップに専門のコーナーができてしまうほどの盛りあがりをみせている「コンピュータ・ミュージック」。さて，FM TOWNSではどうなっているでしょうか?

富士通　EUPHONYII/MTR　価格 49,800円

■問い合わせ先　FM TOWNSインフォメーション・センター
☎03-5690-0032（東京）　☎06-346-5487（大阪）

おさらい，MIDIってなんだ?

近ごろ，気軽にコンピュータで音楽を楽しむ人が増えています。さほど音楽的な知識を必要とせずに，マウス片手に楽譜の入力から楽曲の演奏まで，いとも簡単にこなしてしまう優秀なアプリケーションが続々と登場したとあれば，今まで音楽がやりたくてしょうがなかった人ならみんな飛びつくハズです。

このように，コンピュータがさまざまな楽器を制御して音楽を演奏することができるようになった背景には，MIDIの普及があげられます。

MIDIとは，ミュージカル・インストルメント・デジタル・インターフェースの略で，いわば「楽器どうし（もしくはコンピュータと楽器）の連絡のための規格」のことです。簡単にいえば，楽器の演奏情報をデジタル化して，さまざまな機器で利用しようというもので，この規格のおかげで，国内外のメーカーを問わず，キーボードやコンピュータを自由に接続することができるようになりました。

もし，手元にシンセサイザなどのキーボードがあったら，その裏面（背面）を見てください。きっとそこには，MIDI信号の入出端子があるはずです。

楽器との接点，MIDIカード

これまでたびたび，ハイパーメディアの実現によって「データのデジタル化から編集や加工が可能になる」ということを説明してきました。このMIDI情報は，その名のとおりデジタルな信号（デジタルな演奏情報）なわけですから，いかにコンピュータと相性が良いか想像がつくと思います。

残念ながら，FM TOWNSには電子楽器との仲をとりもつMIDIインターフェースが標準装備されていませんので，何らかの形で拡張する必要があります。

FM TOWNS用のMIDIカード（MIDIインターフェース）は，富士通からつぎの種類が発売になっています。

- ●FMT-401（FM TOWNSモデル2/1用）　価格35,000円
- ●FMT-402　価格35,000円
- ●FMT-403（GS音源搭載）価格72,800円

EUPHONYII/MTR登場

FM TOWNSの新ラインナップ，FM TOWNSIIシリーズの発表とともに，それまでFM TOWNS用に発売になっていたMIDIアプリケーション『EUPHONY』の性能を大幅にアップさせた，『EUPHONYII/MTR』が登場しました。

国内で販売されているMIDIアプリケーションのほとんどが，1画面式の表示方法をとっているのにくらべると，マルチ・ウィンドウを採用したEUPHONYII/MTRのシステムは，『Vision（ビジョン）』や『Performer（パフォーマー）』に代表されるMacintosh用のアプリケーション同様に，とても機能的でスマートな印象を受けます。

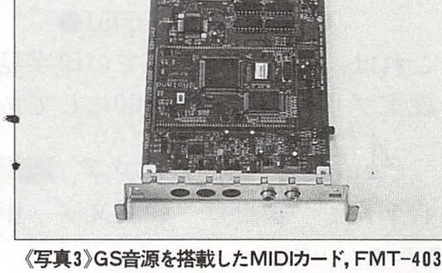
外見がただ単にかっこいいというだけでは



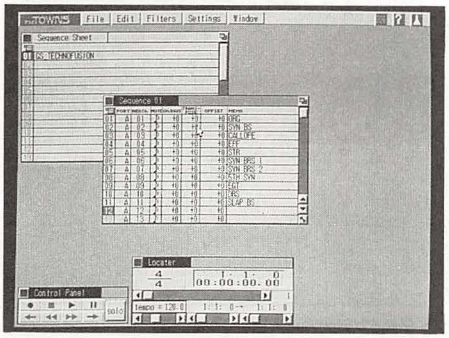
《写真1》パッケージ写真



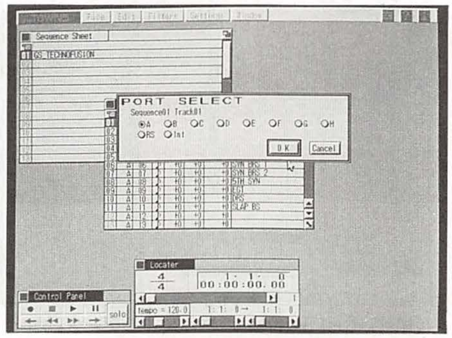
《写真2》これがマニュアルとCD-ROMだ



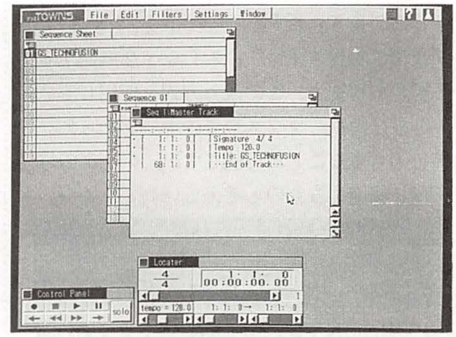
《写真3》GS音源を搭載したMIDIカード，FMT-403



《写真4》これがEUPHONYII／MTRのメイン画面



《写真5》ポート・セレクト画面。これでMIDIの出力ポートを選ぶ



《写真6》基本的な設定を行なうマスター・トラック画面

ありません。じつに細かいところまで機能が充実しており，初心者からMIDIを熟知したベテランまで，ひいてはプロのミュージシャンの使用にだって十分に耐えられるだけの力を持っているといえるでしょう（**第3表参照**）。

またEUPHONY II／MTRは，FM TOWNSが持つ内蔵音源（FM音源＋PCM音源）にも対応しています。それに加え，FM TOWNSの楽曲データの標準方式であるEUPファイル（拡張子がEUPのファイル）を作成，演奏することも可能です。これにより，MIDI演奏情報だけでなく，FM TOWNS上で動作するあらゆるアプリケーションで使用できる音楽データを作ることもできるわけです（たとえばTOWNS GEAR用のデータなど）。

他のソフトとのちがいはなんだ？

各メーカーが各機種用のMIDIアプリケーション・ソフトを発表している現在，コンピュータ・ミュージックは，まさに戦国時代を迎えているといえます。それらのアプリケーションにおいてEUPHONYII／MTRはどんな位置にあるのでしょうか？

MIDIアプリケーション・ソフトの多くは，演奏データの入力方法に着目すると，大きく二つにわかれます。

まずは入力の環境について見てみると，

●マウスやキーボードから音符や数値を入力するもの（例：NEC PC-9801シリーズ用のローランド／ミュージ郎シリーズ，ヤマハ／ハロー・ミュージックなど）

●MIDIを使って鍵盤から直接入力するもの（例：Macintosh用Vision, NEC PC-9801用Tool de Music Studioなど）

にわかれます。

この分類において，FM TOWNS用EUPHONYII／MTRは後者に分類されます（マウスやキーボードから数値を入力していくことも可能。おもに演奏情報の修正時に行なう）。とくにどちらが優れているとは一概にはいえませんが，海外の本格的なMIDIアプリケーションには，後者の入力方式をとるものが多いようです。

リアルタイム・レコーディング方式

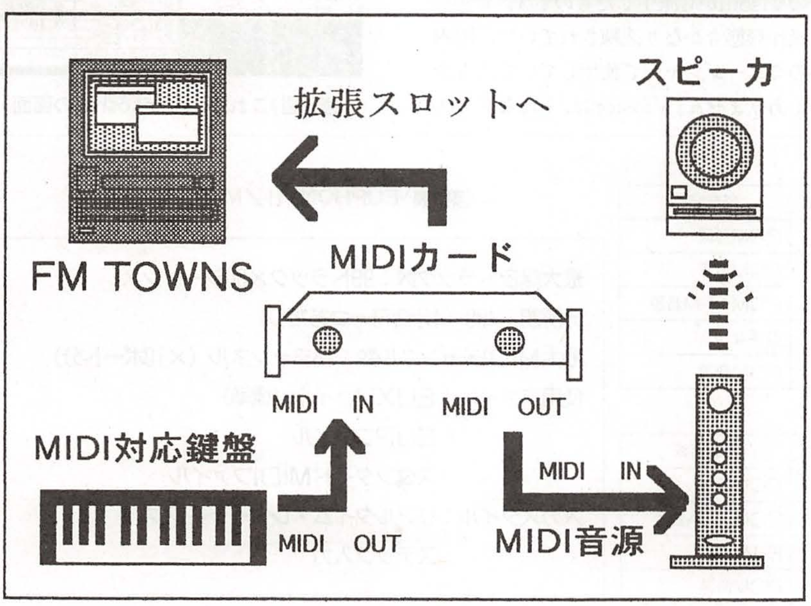
さて，EUPHONYII／MTRでは，MIDIに対応した鍵盤を使った二つの入力方式をとることができます。

まず，その一つが「リアルタイム・レコーディング」方式です。これは実際に鍵盤楽器を弾くことができる人にはとても便利な機能で，MIDIの演奏情報をメトロノームのカウントや入力済みの他のチャンネルの演奏に合わせて，リアルタイムにMIDI信号を取り込むことができる入力方法です。

ほとんど磁気テープに演奏を直接録音していく感覚に近いわけですが，入力後の部分的なデータの修正ができるのはもちろん，入力時の演奏のタイミングのズレなどを自動的に補正してくれる便利な機能も付いているので，コンピュータならではの記録（録音）方法といえます。

前に例をあげた二つの"MIDIを使って鍵盤から直接入力する"アプリケーションでも，この入力方式がメインになっています。

さて，もう一つの入力方式は「ステップ入力」です。リアルタイム・レコーディング方式に対して，非リアルタイム・レコーディング（ステップ入力）をとるわけです。この入力方式



《第1図》FM TOWNSのMIDIシステム・セッティング図

アイテムの準備とセッティング

快適にEUPHONYII／MTRを使うためには，いろいろと準備しなければならないアイテムがあります。FM TOWNS本体はもちろんのこと，ディスプレイ，マウス，キーボードの他に，MIDIカードとMIDIケーブル2本が必ず必要になります。また，前にもあげたとおり，鍵盤からの直接入力に主眼をおいて設計されたアプリケーションなので，演奏データの入力用にMIDI対応の鍵盤を準備したほうがいいでしょう。

また，本格的なコンピュータ・ミュージックを楽しむためには，MIDIに対応した外部音源の準備をおススメします（**第1表参考**）。

だと，鍵盤から音符を一つ一つ入力した後に「音符の長さ」や「音の強弱（ベロシティ）」，「音がでる長さ（ゲートタイム）」を調節する必要があります。この入力方式を使用しているときにのみ，マウスやキーボードからデータを入力することが可能ですが，データの修正時に使用するものと考えていいでしょう。

二つのエディット・モード

EUPHONYII／MTRは，各トラックの演奏データを数値表示の「List Window」（**写真7**），グラフィック表示の「Graphics Window」（**写真8**）でそれぞれ表示，編集をすることができます。

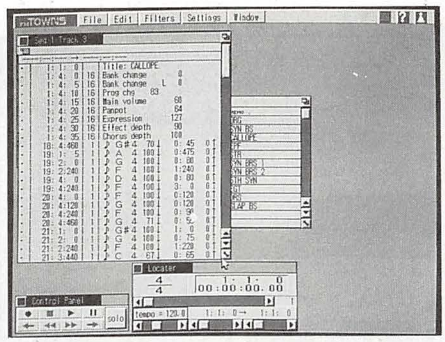
List Windowは，きめ細かいデータを同時に表示し，また，キーボードやマウスから直接数値を入力することもできるので，リアルタイム・レコーディングを行なったデータの細かい修正に適していると思います。

このモードだと，数値による曲の打ち込みもできないことはありませんが，結構骨が折れる作業かもしれません。

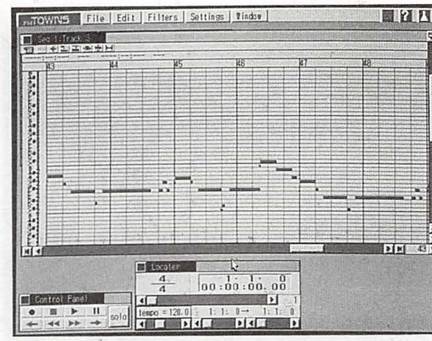
Graphics Windowでは，MIDIのノート・データ（音程，音長，強さ）が一目でわかるようにグラフィック表示することができます。マウスを使っておおまかなデータの変更も可能で，目で確認しながらデータの修正を行なうことができます。

最後に

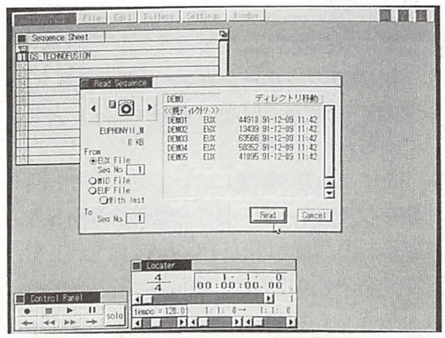
EUPHONYII／MTRでは，EUPHONYの標準形式であるEUPファイルを扱うことができます（EUPHONYII／MTRからソングファイルの形式がEUXに変更された）。また，世界的な共通規格になりつつある「スタンダードMIDIファイル」も扱うことができるので，近ごろ発売されているほとんどのアプリケーションとのデータ互換も可能のようです（**写真9参照**）。



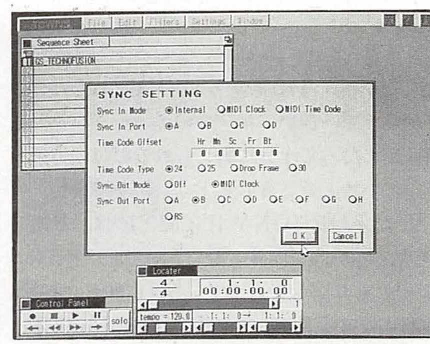
《写真7》List Window。数値によるデータ表示・編集ができる



《写真8》Graphics Windowでは，MIDI演奏情報をグラフィック表示できる。これが最大の特徴だ



《写真9》ファイル・メニュー。3種類のファイルの入出力が可能



《写真10》シンク設定画面。EUPHONYII／MTRは外部MIDI機器との同期ができる

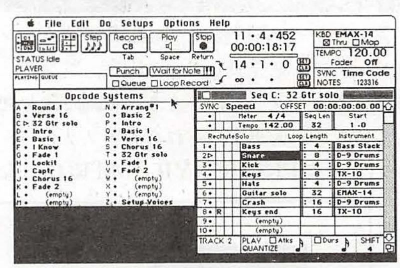
FM TOWNS版Vision まもなく登場

Visionは，オプコード・システムが開発したMacintosh用のシーケンス・ソフト（MIDIアプリケーション）で，同じくMacintosh用のシーケンス・ソフトであるパフォーマーと人気を二分するものです。

EUPHONYII／MTR同様，リアルタイム・レコーディングを中心にした入力方法や，グラフィック表示を用いた編集システムなどの流行のスタイルは，じつはみんなこのVisoinから派生したものです。

操作形態もかなり洗練されていて，国内外のミュージシャンで使用している人も少なくありません。Viosionは，そんなプロユースに耐えうる本格的なシーケンス・ソフトなんです。

そのVisionのFM TOWNS版が，ついに富士通から発売になります。本格的なコンピュータ・ミュージックをはじめようとしている人は，EUPHONYII／MTRともども，要チェックですね。



《第2図》これはMacintosh版の画面

《第1表》おすすめのMIDIキーボード

メーカー	型番	価格	鍵盤数	搭載音源
ローランド	JV-80	179,000円	61鍵	PCM音源
〃	D-10	119,000円	61鍵	PCM音源
YAMAHA	SY22	110,000円	61鍵	PCM+FM音源
〃	CBX-K3	39,000円	50鍵	音源なし
KORG	WAVESTATION	220,000円	61鍵	PCM音源

《第2表》おすすめのMIDI音源

メーカー	型番	価格	同時発音数	搭載音源
ローランド	SC-55	69,000円	24音	PCM音源
〃	CM-500	115,000円	32音	PCM+LA音源
YAHAMA	TG100	45,000円	28音	PCM音源
KORG	03R/W	124,000円	32音	PCM音源
KAWAI	K1r	55,000円	16音	PCM音源

《第3表》EUPHONYII／MTRスペック表

最大録音トラック数：99トラック×30シーケンス
分解能：480（4分音符一つあたり）
最大MIDIチャンネル数：16チャンネル（×10ポート分）
使用ファイル：EUXファイル（標準）
EUPファイル
スタンダードMIDIファイル
入力スタイル：リアルタイム・レコーディング
ステップ入力

誰でもできるコンピュータ・ミュージック・システム

ミュージ郎 for Mac (DM-300APL)

価格95,000円



■問い合わせ先
〒101東京都千代田区神田須田町2-11
ローランド(株)

楽器を弾けない人でも手軽に音楽が楽しめるローランドの「ミュージ郎」は，今までNECのPC-9801シリーズ対応のみでしたが，今度アップルのMacintoshシリーズに対応したものが発売されました。ミュージ郎シリーズの中でも，かなり高機能な仕上がりで注目といえます。

広がるミュージ郎ファミリー

ローランドの「ミュージ郎」をはじめとして，カワイの「サウンドパレット」，ヤマハの「Hello! MUSIC!」など，パソコンとMIDI音源モジュールだけで音楽を制作するDTM(デスクトップ・ミュージック）システムが花盛りです。

この分野に先鞭をつけたローランドのミュージ郎は，とても人気がありますが，今までPC-9801対応版しかなく，他機種のユーザーは残念な思いをしていました。

今回，ローランドはアップルのMacintosh用ミュージ郎を発売したほかに，学校教育用のミュージ郎「音楽教室」のPC-9801版とFM TOWNS版の発売をアナウンスしています。

まだ，現物にふれていないので，細かい部分に関してはコメントできませんが，これらの内容は，教育指導要領への配慮で若干の仕様変更があるものの，ミュージ郎とほぼ同じものになるようです。

PC-9801シリーズ用1本だったミュージ郎は，ここにきて一気に勢力を拡大したことになります。

Macintoshのミュージ郎

PC-9801版ミュージ郎のソフト部分には，ダイナウェアの「Ballade」の特別仕様のものが使われています。

それではミュージ郎for Macに同梱されているソフトはどうなのかというと，やはりダイナウェアのBalladeです。ただ，PC-9801版と違い特別仕様ではなく，Balladeの機能をフル装備したものが採用されているので，これまでのPC-9801版にくらべて高機能な製品に仕上がっています。

たとえば，上手に鍵盤を弾けない人でも自動的にリズムをそろえる“クォンタイズ機能”，楽譜のプリント機能などを装備していて，中でもプリント機能はかなりキレイなプリント・アウトが可能です。

また，Mac用の多くの音楽ソフトは，スタンダードMIDIファイル形式に対応していますが，ミュージ郎 for Macもこれに対応しているので，他ソフト／他機種とのデータ互換も高いレベルで実現しています。

音源は，ミュージ郎300で好評のCM-300を採用しており，317音色，9種類のドラムセットなど，最近話題のGMに上位互換のGSフォーマットに準拠した高機能／高音質のものです。

■Balladeバラード仕様

●対応機種：Macintosh Plus, Classic, ClassicII, SE, SE／30, LC, LCII, IIシリーズ，Quadraシリーズ(メモリ2MB以上，カラーモードは2.5MB以上)
●対応OS：漢字Talk6.0.7以上，System6.0.5，System7にも対応
●必要周辺機器：メモリ2MB以上（256色モード時2.5MB以上必要）／英語システムの場合はメモリが1MB(256色モード時は1.5MB以上必要)
●トラック数：16
●MIDIチャンネル：1~16

■CM-300の主な仕様

●音源部：GSフォーマット対応(GM上位互換)
●パート数：16
●最大同時発音数：24音（ボイス）
●エフェクト：リバーブ/ディレイ，コーラス
●接続端子：MIDI IN／OUT／THRU，オーディオ出力端子（L／R)，オーディオ入力端子（L／R)，ヘッドホン端子
●電源：9V DC（ACアダプタ：ACK-100)
●消費電力：400mA
●最大外形寸法・重量：284（幅）×249（奥行）×48（高さ）mm，1.65kg

FAX機能も付いたパソコン用通信モデム

EPSON MX-240

価格 44,800円

問い合わせ先
エプソン・インフォメーション・センター
東京 ☎03-3377-3500
大阪 ☎06-399-1115
名古屋 ☎052-953-9239



エプソンから発売されたMX-240は，ファクシミリとしても使えるモデムです。電話回線を使って文章などを送るには，パソコン通信とファックスの2とおりの方法がありますが，MX-240は1台でその両方の機能が使えるのです。ここではMX-240の可能性を探ります。

電話で原稿を送れるありがたみ

たとえばマイコンBASICマガジンでも，編集部と筆者や印刷所との原稿のやり取りに，パソコン通信が使われることがとても多くなってきました。パソコン通信を使えば，直接原稿を持っていくよりも速いし，ホストは24時間稼働しているのでいつ原稿を送ってもかまわないなど，メリットは非常に多いのです。

用字用語の統一も楽です。たとえば世間一般では“コンピューター”と“コンピュータ”というふうに両方使われていますが，同じ雑誌で記事によって，まちまちでは変ですよね？ マイコンBASICマガジンでは，これは“コンピュータ”に統一されているのですが，手書きの原稿では，こういう修正作業は一つ一つ手作業でやるしかありません。

ところが，パソコン通信で送られてきたデータなら簡単なのです。“コンピューター”を“コンピュータ”に機械的に置き替えていくプログラム（筆者はSEDというものを使っている）がいろいろあるので，それを使ってパッ！ とすぐにできてしまいます。

また手書き原稿の場合，写植屋さんが原稿を読みながら写植機に入力するので，この段階で読みまちがいがあり得ます。有名なのが“チ”と“テ”と“千”でしょうか？ 手書きだとこれらの文字の区別ができないこともあります。パソコン雑誌のように専門用語がたくさんでてくる印刷物では，読みまちがいの可能性はさらに増えてしまいます。元の原稿では正しかったのに，校正を見たら言葉が変わっていた，というのではちょっと困りますからね。

そういうわけで，パソコン通信と直接関係のない話題も少し入ってしまいましたが，雑誌の編集や制作現場でパソコンを導入するとメリットが多いということなのです。編集の現場のオフィス・オートメーション化にパソコン通信用のモデムは大きな武器になります。

もうひとつのファクシミリは，普及度でいえばモデムを大きく上回っています。パソコン通信を活用した方法とくらべると，ファクシミリは編集サイドにとっての加工の自由さでパソコン通信よりも不利ですが，普及度の高いファクシミリのほうが相手に確実に届く可能性は大。両方使えるMX-240はその点有利です。

MX-240

MX-240は，パソコン通信用データモデムとファクシミリ通信用モデムをコンパクトに一体化したファックス・モデムです。

データモデムとしての機能は通信速度が2400bps，エラー訂正・圧縮機能がMNPクラス5およびCCITT V.42bisという今の主流の仕様，そしてさらに自動車電話などの移動体通信でパソコン通信するのに適したMNPクラス10も搭載しています。

すべての通信速度について自動的に相手方の通信速度とMX-240の通信速度を合わせて通信できる“フォールダウン機能”というおもしろい機能も装備しています。それと，モデムに接続した電話から手動でダイヤルできるようになっているのも珍しい機能です。

ファクシミリ機能はG3規格の送受信が可能であり，これをEIA-578（Class1）のコマンド体系でコントロールすることができます。

ただ，一般的なファクシミリと違って，MX-240は，紙の原稿を読み取ったり，受信内容

をプリント・アウトする仕組みを持たず，それはすべてパソコンで行なうようになっているので，パソコン通信に，ターミナル・ソフトが必要なのと同様に，パソコンFAX用のソフトが必要になります。

次回予告

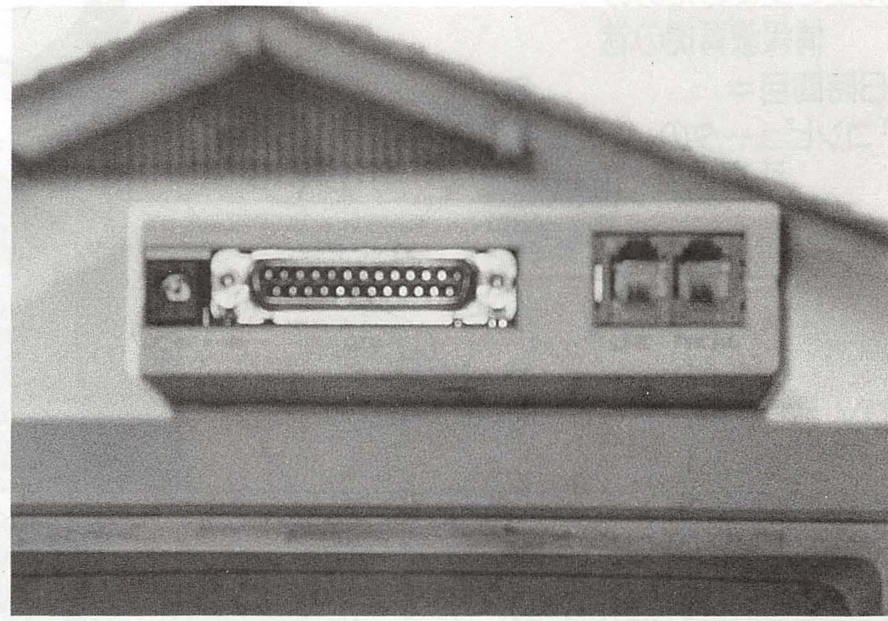
MX-240を最大限に使いこなすためには，これに対応したソフトが必要です。MX-240用ソフトとしてエプソンが推奨しているのがメガソフトの「STARFAX(価格30,000円)」です。

これは，FAXモデムによるファックス送受信ソフトで，ワープロ・ソフトからプリンタに打ちだすのと同じような感覚でFAX送信ができるなど非常にすぐれたソフトです。しかし，残念ながら今回の原稿にソフトの到着が間に合わず，くわしい報告をすることができません。

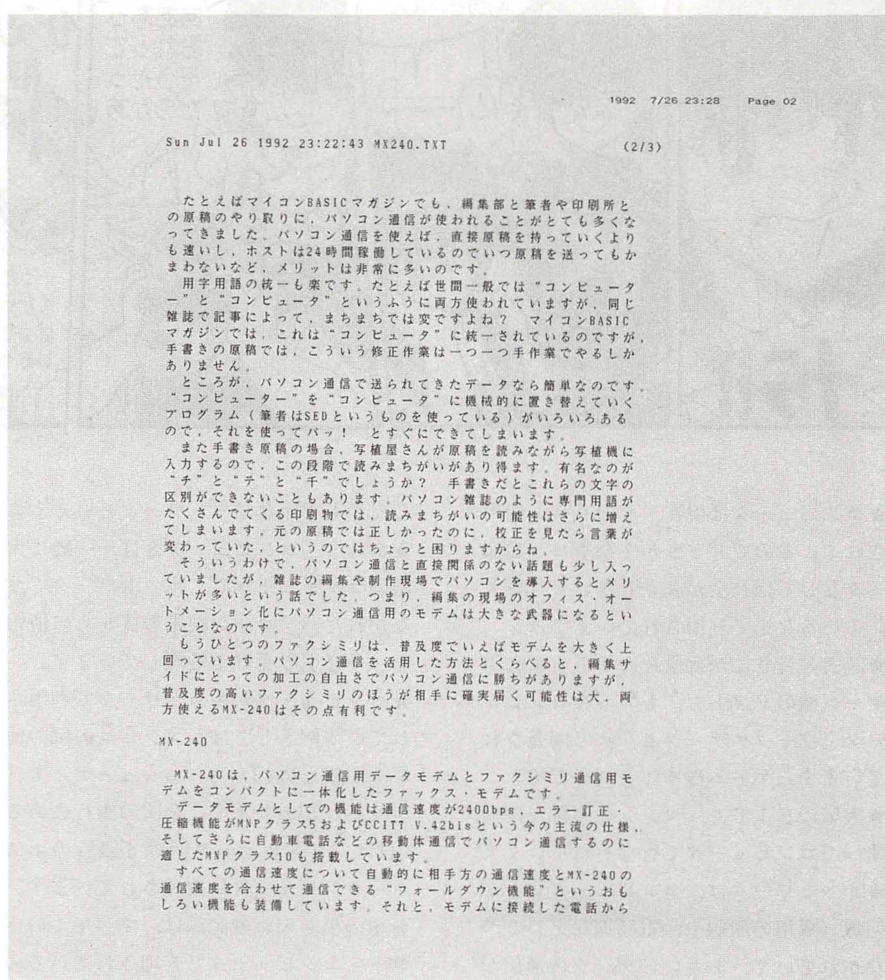
またメガソフトからは，ソフトだけでなくFAXモデムのハードウエアの新製品も発売されているので，それもあわせて次号で書くことにしましょう。

■MX-240　主な仕様

適用回線：加入電話回線（2線式），専用回線（帯域），ファクシミリ通信網
通信方式：全2重方式(データモデム)，半2重方式（ファックス・モデム）
通信速度：300～2400bps（データモデム・モード，非同期），1200～2400bps(データモデム・モード，同期)，300～9600bps(ファックスモデム・モード)
自動フォール・ダウン機能：データモデム2400／1200／300bpsで自動的な速度選択接続が可能
モデム制御コマンド：ATコマンド準拠(データモデム)，EIA-578（ファックス・モデム）
エラーフリー通信：MNPクラス2～5, MNPクラス10, CCITT V.42／V.42bis
内蔵NCU：AA形（自動発信／受信）
電源：専用ACアダプタAD0905JA
外形寸法：114（幅）×30（高さ）×174（奥行）mm
重量：約370g（本体のみ）



《写真1》MX-240の背面。一般的なパソコン通信モデムと同じ



1992　7/26 23:28　Page 02

Sun Jul 26 1992 23:22:43 MX240.TXT　(2/3)

たとえばマイコンBASICマガジンでも，編集部と筆者や印刷所との原稿のやり取りに，パソコン通信が使われることがとても多くなってきました。パソコン通信を使えば，直接原稿を持っていくよりも速いし，ホストは24時間稼働しているのでいつ原稿を送ってもかまわないなど，メリットは非常に多いのです。

用字用語の統一も楽です。たとえば世間一般では“コンピューター”と“コンピュータ”というふうに両方使われていますが，同じ雑誌で記事によって，まちまちでは変ですよね？　マイコンBASICマガジンでは，これは“コンピュータ”に統一されているのですが，手書きの原稿では，こういう修正作業は一つ一つ手作業でやるしかありません。

ところが，パソコン通信で送られてきたデータなら簡単なのです。“コンピューター”を“コンピュータ”に機械的に置き替えていくプログラム（筆者はSEDというものを使っている）がいろいろあるので，それを使ってパッ！　とすぐにできてしまいます。

また手書き原稿の場合，写植屋さんが原稿を読みながら写植機に入力するので，この段階で読みまちがいがあり得ます。有名なのが“チ”と“テ”と“千”でしょうか？　手書きだとこれらの文字の区別ができないこともあります。パソコン雑誌のように専門用語がたくさんでてくる印刷物では，読みまちがいの可能性はさらに増えてしまいます。元の原稿では正しかったのに，校正を見たら言葉が変わっていた，というのではちょっと困りますからね。

そういうわけで，パソコン通信と直接関係のない話題も少し入っていましたが，雑誌の編集や制作現場でパソコンを導入するとメリットが多いという話でした。つまり，編集の現場のオフィス・オートメーション化にパソコン通信用のモデムは大きな武器になるということなのです。

もうひとつのファクシミリは，普及度でいえばモデムを大きく上回っています。パソコン通信を活用した方法とくらべると，編集サイドにとっての加工の自由さでパソコン通信に勝ちがありますが，普及度の高いファクシミリのほうが相手に確実届く可能性は大，両方使えるMX-240はその点有利です。

MX-240

MX-240は，パソコン通信用データモデムとファクシミリ通信用モデムをコンパクトに一体化したファックス・モデムです。

データモデムとしての機能は通信速度が2400bps，エラー訂正・圧縮機能がMNPクラス5およびCCITT V.42bisという今の主流の仕様，そしてさらに自動車電話などの移動体通信でパソコン通信するのに適したMNPクラス10も搭載しています。

すべての通信速度について自動的に相手方の通信速度とMX-240の通信速度を合わせて通信できる“フォールダウン機能”というおもしろい機能も装備しています。それと，モデムに接続した電話から

《写真2》MX-240で送った原稿のサンプル

ザ・パソコンレクチャー

先生と生徒のための情報教育虎の巻 6時間目＝「コンピュータの活躍場所」

by
くりひろし





★コンピュータは現在，どのくらい利用されているのでしょうか？今やコンピュータなしでは社会が成立しないくらい，いろいろな場で利用されています。

★読者の皆さんが普段遊んでいる家庭用ゲーム機のソフトも，もちろんコンピュータ（ワークステーション）で開発されています。ゲーム機本体も同じです。

★人気のＦ１でも，マシンの制御，開発，すべてコンピュータで行なわれています。

★ネットワークは，コンピュータ同士が回線（専用の回線や，電話線など）でつながれていて，お互いにデータの通信ができるしくみのことです。パソコン通信なんかも立派なネットワークといえます。

★ホスト・コンピュータとは，一般に大型のコンピュータで，ネットワークでつながれたパソコンや端末装置からの情報を一手に引き受けて処理しています。

★コンピュータがネットワークで利用されている例としては，コンビニの例の他にも，銀行のCD（キャッシュ・ディスペンサー）があります。全国の銀行にあるCDは，コンピュータ回線で銀行のホスト・コンピュータに接続されています。お金の出し入れの記録は，すべてこのホスト・コンピュータで管理されているのです。

★LANは，Local Area Networkの略です。専用の回線でいくつものコンピュータをつなぎ，１秒当たりにメガバイト単位でデータ通信を行なうことが可能です。ビルの中とか，学校の構内等の比較的狭い範囲をカバーしています。

★LANのLocalに対して，WANというのもあります。Wide Area Networkの略で，LAN同士を，専用のより高速な光ケーブル等を使ってつなぐことができます。これによって，遠く離れたところのコンピュータを利用したりすることができるのです。

便利ですね！では，また来月。


そうね…
前回のレクチャーでもあったけど，「新しい情報を生みだせる」ことは大事よね…
「コンピュータでなければできないことをする」場合も条件だわよね…
どういうところで使われると思うかね？
では，今回は…コンピュータを使うのナラ，どんなところでコンピュータが利用されているか知っておいてもいい
世の中で，ですか？
ウム，意外なところでコンピュータが利用されているものなのだよ
まーまーDr.気をとりなおして…今回のレクチャーにいきましょーよ
う～～
そのまさか，じゃ!! オリンピックにもコンピュータはかかわっている!!
…え，まさか？
人間の能力を競うオリンピックに
機械のコンピュータが!?
今年の夏っていうと，何を連想するかね？
そりゃ，オリンピックですよ!!
コンピュータでなければできないことって何かしら？
わかりやすい例をあげていこうか
ええと，「早くできる」とか「たくさんできる」みたいな，「コンピュータを使うことでもうかる」ところかな？
他には？
そう，「より高い利益を生む」ってことだな
そういえば，記録の測定なんかもそうですね
ストップウォッチやメジャーで測っていたのが，光学測定装置とコンピュータになったのよね
選手の体の動きを，ビデオとコンピュータによる画像解析をして，実際の動きと理想的な動きを比較したり…
選手ごとに最も適した練習のしかたや量，食事の栄養，休養のとりかたなどを決めたりする
コンピュータの先進国でもある，アメリカで発達したいわゆる「科学的トレーニング」ってやつだよ
オリンピックの主役といえば，もちろん選手じゃが，その選手のトレーニングには今やコンピュータは欠かせない
オイチニーサンシッ


まだあるぞ
選手のはいている競技用シューズなんかもそれぞれの競技に最も適するようにコンピュータで設計している
そこらのシューズと，選手の使っている専用シューズとではだせる記録がゼンゼンちがってくるそうだよ
さて，さらに夏休みというと…
あたしの場合映画館によくいくわ
そういえば，映画作りにもコンピュータは欠かせないわ!!
たとえば，コンピュータ制御によるカメラ操作での撮影!!
モーション・コントロール・カメラって言うのがあるの!! 同じカメラの動きを…
正確に何回だってくりかえしできるのよ!! 人間ではとてもできないことよね!!
おおっくわしいねえ，つぐ美くん?
おほほ年間100本以上映画見るのはダテじゃないわ
さらに有名なところでは，コンピュータ・グラフィックス(CG)の利用よね
信じられないような特殊効果(SFX)ビシバシのSF映画はもちろん…
とくにめざましいのがなんとTVのコマーシャル!! たとえば商品が宇宙空間に浮かんでいる――なんてのは，ミニチュア合成じゃなくて，すべてCGだったりするのよね
あんまりデキがいいから，CGとは気がつかないくらいです!! …本物と思っていたのが，急にぐにゃっと動いたりして，はじめて気がつくわ!!
うむ，模型や手描きのアニメではまったく不可能じゃな…CGの進歩のおかげじゃね
昔のCGだと線のギザギザ(ジャギー)が目立って，一目でCGってバレてたからのォ
では，「より早く」「よりたくさん」の例は，というと…

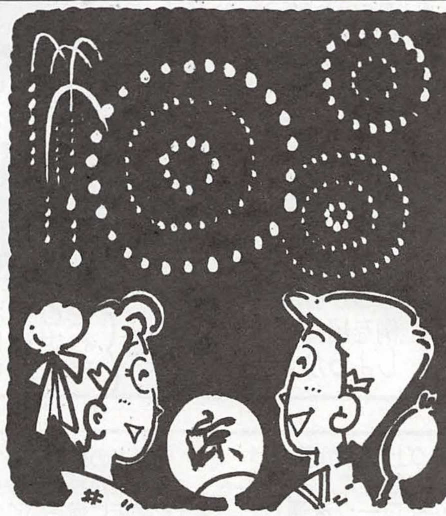

いわゆる大量データ処理――税金計算とか，お父さんの給料計算とかは
もう知ってると思うから，意外な例を紹介しようか
えーと，知ってる，コンビニでしょう
ギクッ な，なぜ…!?
そりゃあいつもお世話になってますからねぇ
コンビニは独身者のオアシス哉.
コンビニエンス・ストアにあるレジ，あれってただのレジじゃなくって，POSという一種のコンピュータ端末なのよね!!
POS:(ポス・Point-of-sales system) 販売時点情報管理システムのこと。
レジでは買った物のバーコードを読みとって，いくら買ったか計算してるでしょ
バーコードっつーとバーコードバトラーでもおなじみじゃ
ピッ
売り上げの計算だけじゃなくて，あれはネットワークを通して，コンビニのチェーン店すべての情報を1か所に集めているわ
何がどの店でいくつ売れたかわかるから，どの店に何をいくつ補充すればいいかがスグわかるってわけよ
POSシステム ホスト・コンピュータ
売り上げの情報にもとづいて在庫管理をする
販売情報
ネットワーク
POS端末 コンビニ
POS端末 コンビニ
POS端末 コンビニ
POS端末 コンビニ
昔は売り上げ伝票を人間が整理しなきゃならなかったんだから，画期的なことよね
ほほお，それだけかね？
え？
POSの真価はそれだけではないぞよ!!
売れたものがわかるということは，逆に「売れなかったのは何か」がわかるってことだ!! コンビニは一般に狭い!!
売れないものをなくして，売れるものだけ店におけば売り上げアップまちがいなしだ!! 買うわしらも便利だし!!
そうかァ，「新しい情報を生みだす」使いかたの例でもあるわけね!!
じつはそうなのじゃ!!
コンピュータを利用して新しい情報，すなわち価値を生みだすには，いまやネットワークによる情報活用抜きにはできないくらいだ!!
LAN
WAN
端末
もうすでにLANやWANなどのコンピュータ・ネットワークがコンピュータ利用の中心的なスタイルになりつつある!! パソコンの世界でパソコン通信が盛んなのはまったく同じ理由だ!!
コンピュータ単体での利用はもう時代おくれなのかしら？
そこまでは言わんが，いずれはなるかも…
それでは，次回はもっと身近なコンピュータの利用についてです!!
see you again!!
ASISTED BY Eri THANKS!
ああっ今回はオチがないっっ

ワープロ/パソコン通信新聞

1992年9月1日発行
◆通巻4号◆
構成・山本　まさこ

まだ思い出のできてない人必見！夏のレジャー情報

NIFTY-Serve



夏休み真っ只中！

日本観光協会提供の「観光情報」では，夏の風物詩とも言える花火大会の情報や，全国誰でも泊まれる宿1,500件を集めた全国の公共の宿に関する情報など，夏を満喫するための情報がいっぱいです。

泊まりがけの旅行の計画を立てるのは今からではちょっと難しいけど，花火大会やお祭りなど，気軽な夏のアミューズメントはできるだけたくさん楽しみたいよね。この情報サービスを利用して，短い夏を後悔のないように思いっきり楽しんでください。

なお，このサービスは基本料金のほかに20円/分(ROAD3:60円/分)の追加料金が必要です。

■入りかた＝トップ・メニュー「10.趣味／旅行／ゲーム」→「8.旅行／タウンガイド」→「2.観光情報」(GO SIGHTおよびGO KANKOU)

新装なったアスキーネットにグループ・ステージが続々誕生！

ASCIINET

旧4局が統合し，新アスキーネットが誕生してからはや4カ月。

趣味の集まりであるグループステージも続々と誕生し，アスキーネット内に新しい文化（ホントか）の息吹を芽吹かせています。

6月～7月に誕生したものの中で，特にベーマガ読者に興味のありそうなものをピックアップしてみました。

●ファミスタ

ファミスタやワースタシリーズを愛するファミコン・ベースボール・ジャンキーたちの情報交換の場。主に対戦結果やテクニックの方法について議論する。

●インナースペース

太陽系宇宙における，近未来開発などについて情報交換を行なったり，各種専門情報を収集して生活に役立てる。

●ネットワーク大戦略

ゲーム「大戦略シリーズ」を愛する仲間たちが情報交換を行なう。特に，通信対応のシリーズ4作目について重点的に情報交換をしている。

●test-lab（テスト・ラブ）

自作プログラムをノートに公開し，各自の環境でテストしていく。開発者は，テスト協力者のレポートをもとに自作プログラムの改善に努める。テストが終了したプログラムは，積極的にパブリックステージのプールに公開していく。

●渡辺美里SIG／虹をみたかい

人気シンガー渡辺美里に関する情報交換，情報収集，情報提供，研究および支援を行ない，アスキーネット内の渡辺美里ファンのコミュニケーションの場とする。

●トロピカル・フィッシュ

観賞魚の飼育に関する情報収集，分析，事例の提供を目的とし，観賞魚飼育を正しく一般化していく。

●中島みゆきSIG／歌姫

中島みゆき嬢の創作活動に関する情報，感想の交換，およびネットワーカー中島みゆきファンの相互交流を目的とする。

なっかなか，個性的で奥の深そうなグループがズラリと並びましたね。

さて余談ですが，「ワープロ／パソコン通信入門BOOK（電波新聞社刊）」の読者には，アスキーネット入会金1,000円割り引きの特典あり。入会したい人は、同誌57ページを見てくださいね。得するよー！

【今月の顔マーク】

BY全日本顔マーク普及協会

富山県氷見市の太田稔くんっ！（19才だそーだ。）顔マークのお便りどうもありがとう。

なんと，顔マークのなかには，オリンピック関連の作品「シンクロナイズド・スイミング」なんてのがあるんですねー。感服してしまいました。今月はちょうどいいタイミングですね。1作しかないのがちょっと残念。みなさんも，ボード上で競技マークをいろいろ考えてみたら楽しいかもよ。

シンクロ	ツッコミ
L（￣＾￣）」 ザバッ	＼（＾＾　） オイオイ
自慢	**謝り**
（＾L＾） 鼻タカダカ	m（__　__）m ゴメン
放心	**ウインク**
（°．°） ぼ～ぜん	（＾_－） パチッ
風邪	**バーイ**
（－，－） ズルズル	（＾－＾）y ばいば～い

「最新」ネット情報

大手／草の根BBS局の近況

(NIFTY-Serve)

スポニチ提供の芸能情報スタート

6月26日より,「スポニチ芸能情報」と「芸能クイズ」がスタート。ホットなニュースがつかめるぞ。

このSIGへの入りかたは，トップ･メニュー「10.趣味／旅行／ゲーム」→「7.クイズ／ゲーム」→「10.芸能」「1.スポニチ芸能情報」(GO SNSHOW)「2.芸能クイズ」(GOQSHOW)。

クイズに答えると，ナント航空券，FM TOWNS，OASYSが当たる!!

昨年11月から今年5月まで行なわれていた「スペインクイズ」「オリンピッククイズ」，そして「珍問奇問／スポーツクイズ」「目指せスペイン／世界一周クイズ」「OL100人に聞きましたクイズ」の今年8月末日までの10問連続正解者全員を対象に，以下の豪華プレゼントを抽選でプレゼント。

- 全日空ペア国内航空券　3名
- 富士通ハイパーメディア・パソコン「FM TOWNSⅡ UX」　1名
- 富士通ポケットワープロ「OASYSポケット２」　3名

なお，今後もこんなビッグチャンスがあるかもしれないこのSIGへの入りかたは，トップ･メニュー「10.趣味／旅行／ゲーム」→「8.旅行／タウンガイド」→「13.スペイン夢街道」(GO SPAIN)。

コンピュサーブの会員数が100万人を突破！

ニフティサーブからゲートウェイでアクセスできる世界第２位のパソコン通信サービス「コンピュサーブ」の会員数が，5月末の集計で101万5,000人を数え，初めて100万人を突破しました。

「産直うまいもの市場From Hokkaido」がオープン

ショッピング・コーナーに新しく「産直うまいもの市場フロム北海道」がオープン。北海道から季節ごとにメロンやとうもろこし，じゃがいもを届けてもらえます。

このコーナーへの入りかたは，トップ･メニュー「12.ショッピング／アドコーナー」→「1.ショッピング」→「2.百貨店／特産品」→「10.産直うまいもの市場From Hokkaido」(GO UMAIMONO)。

「有価証券報告書」データベースがスタート

7月9日より，大蔵省印刷局提供の「有価証券報告書」がスタート。上場会社／店頭登録会社約2,500社について，財務諸表，付属明細表，注記事項などの決算データ（過去2期分）のほか，「大株主」「役員の状況」「営業の概況」など豊富な文章情報を追加し，完成度の高いデータベースとなっています。

入りかたは，トップ･メニュー「7.企業／経済／ビジネス」→「1.企業財務／企業情報」→「17.有価証券報告書」(GO V EPO T)。

夏の山形情報スタート

7月10日より，SIG「山形ふるさと情報」では，シーズン特集として〝サマー・バケーション・イン・山形〟を基本料金のみで提供しています。

山形新幹線つばさ号の開通でいちだんと近くなった山形の夏のイベント情報や，月山・蔵王を中心としたアウトドアの過ごしかた，最近人気のあるマウンテンバイク，パラグライダー，カヌーなどのスポーツ体験談などを紹介します。

このSIGへの入りかたは，トップメニュー「10.趣味／旅行／ゲーム」→「8.旅行／タウンガイド」→「3.山形ふるさと情報」(GO YAMAGATA)。

(PC-VAN)

中古車情報スタート

㈱マキュナが提供する中古車情報が開設されました。

このサービスは，目的に応じたキーワードを入力することにより，希望どおりの車捜しができること。神奈川県内の優良販売店（ディーラー）から，データの提供を中心に，7月末までには2,500台の中古車情報を整理し提供します。

このサービスへの入りかたは，「10.ショッピング／情報ファイル」→「8.中古車情報」→「1.マキュナ中古車情報」(J MAKYUNA)。

DDX-TP経由でのバイナリ転送開始

いままでDDX-TP経由でPC-VANにアクセスした場合，バイナリ転送を行なうことができませんでしたが，システムの改良により，ファイル転送プロトコル(XMODEMおよびQuick-VAN)が使えるようになりました。

具体的な変更点は以下の通りです。

1. ファイル転送プロトコル（XMODEM／Quick-VAN双方とも）の利用が可能に。
2. ホスト側でエコー制御を行なうので，ローカル・エコーは不要になります。
3. パスワード入力時および入力後に表示されていた不要な制御コードがなくりました。

ビジネス・ハイテク情報を提供開始

これは，日本国内の先端技術情報や国公立研究機関の研究開発情報，情報化社会や高度技術関連の行政情報，ベンチャー情報など技術情報をデータベース化したもの。また，新分野進出，新規事業の展開をめざすさまざまな企業動向の実例や，特集記事などのニュービジネス情報なども収録されています。

このサービスへの入りかたは，メイン・メニュー「8.ニュース／スポーツ／天気」→「9.ニュービジネスハイテク情報」(J NEWBIJI)。

半導体技術情報データベース・サービス

電子デバイス情報サービス㈱のサービス･ホスト「ELISNET」にゲートウェイし，半導体技術情報を収集することが可能になりました。情報料は250円／分。

このデータベースは国内，海外約60社の主要半導体メーカから発行されるデータブック，データシートの最新版や新製品ニュースなど60万ページ分を蓄積したもので，製品および新製品情報，パッケージ情報，保守廃止品情報，メーカーや代理店のディレクトリ情報などを網羅しています。　入りかたは，GWメニュー「7.ELISNET」，メインメニュー「7.GEnie／DB／他BBS」→「7.ELISNET」(J ELISNET)。

(ASCIINET)

アスキーでもF1情報開始！

PC-VANに続き，アスキーでもいよいよF1情報が始まりました。ここでのうれしい点は，予選結果，決勝結果，レース直前／予選ピットレポート，決勝レポートの速報を，申し込み者に対して電子メールで直接配信してくれること。情報提供は㈱インターナショナルスポーツ&マーケティング。

電子メール配信サービスでは200円／1件，データベースの利用には80円／分が，基本料金のほかに必要です。

スーパーファミコン・ソフトの期間限定サロン開設

8月7日発売のスーパーファミコン・ソフト「スピンディジーワールド」の発売記念として，6月15日～8月31まで「アスキー・ゲームソフト・ワールド(ASCII GAMESOFT WORLD)」が開設されます。

これは「スピンディジーワールド」体験者が意見や感想を交換しあう場。期間中，このサロンではゲームフリークのモニター40名も募集しています。

(EYE-NET)

ホストシステム大幅変更

タンデム社製のノンストップ・コンピュータを導入し，EYE-NET（アイネット）のホストシステムが8月1日より大幅に改善されます。

主な改善点は次のとおり。

- ・365日24時間ノンストップに
- ・2400bps，MNP5対応に
- ・SIG機能が加わります
- ・チャット開始
- ・電子会議開始
- ・電子メールのFAXへの送信が簡略に
- ・ファイルの掲載順読み込みが可能に

また，料金制度も従来の年間固定制に加え，10円／分の従量制も選択できるようになりました。

新番組スタート

6月より始まった新番組(SIG)は次のとおりです。

#2240　千葉麗子のStay with “MAY”
#2480　増田未亜　バイバイBYハコ
#9700　北海道産オンライン魚市場



パソ通でアイドルとおしゃべり，する!?

EYE-NET（アイネット）って，なかなかすごい。

20以上のアイドル関係の番組があり，しかもアイドル自身が番組を主催するという形で，積極的に書き込みをしたり，メンバーにメールをくれたりして，まさにアイドル・フリークのパラダイスという感じ。普通のファンクラブとは一味も二味もちがう楽しみが味わえてしまうのです。

今日は，その中でも，宍戸留美ちゃんの番組のメンバーがパソ通を通してここまでやってしまったぞ！というお話を紹介しましょう。

何をやったかというと，知る人ぞ知るアイドル宍戸留美ちゃん（るんちゃんというんだそうです）のために，「るんちゃん誌（こんな言葉があるのか！）」なる白黒オフセット印刷のリッパなミニコミ誌を創刊してしまったのだ。有志のプロカメラマンが写真を担当したせいか，表紙写真のるんちゃんの表情も，普通の仕事の時よりいいっていう声がちらほら。それもわかります。制作メンバーのみなさん，るんちゃんの大ファンなんだもの，気合の入れかたがすごいのです。

今までに発行されたのは1号（23ページ）と2号（35ページ）の2冊。

以下，制作メンバーにインタビューしてみました。

── この雑誌を作ることになったきっかけは？

「ボードのオフ会をやって，居酒屋で話が盛り上がって。ルンルンを題材にしたマンガやミニコミが欲しかったけどなかったので，じゃあ，作っちゃえと」

── 制作日程や制作費は？

「企画から完成までに3カ月ほどかかりました。印刷費は7万円だったので，有志7人で1万円ずつ負担しました。印刷したのは1号2号ともに300部です」

── るんちゃんを，どのくらい好きですか

「宝石のように」「このくら～い！（って，頭の上に手を上げて大きいマルを作る）」「そりゃおめさん，鬼のように…ちがうなあ，地獄のように好いちょるが」「どのくらいといわれても，い───っぱいちゅーことで」

ちなみに，制作メンバーの職業は，教師，会社員，国家公務員(！)，大学院生(！)，カメラマンとさまざまです。

雑誌の中身は，るんちゃんの生活やエピソードを描く漫画あり，本人やマネージャーへのインタビューあり，過去2年間の足跡データ（何月何日なにをした，というデータで怖いくらい詳しい）ありで，ファンの間ではとっても評判がいいそうです。

ちなみにインタビューや撮影は，るんちゃんの所属事務所に申し込んで，レギュラーのラジオ番組が始まる前の時間などを利用して行なったとのこと。

EYE-NETに番組をもっているアイドルは，ほとんどのコがまだ売り出し中とか，これからデビューっていう状態なので，ファンにとってはトップアイドルに育てていく楽しみというのも大きいんでしょうね，きっと。

というわけで，パソコン通信を通してアイドルとこんなふうに遊ぶこともできるという事例をご紹介しました。とにもかくにも，パソコン通信仲間が集まって，これだけやりたいことをきちんとやったというのはアッパレ，アッパレ。ネットワークを介して，こんな気のおけない，そしてアグレッシブな仲間がそろったら，世の中ますます楽しくなるでしょうね，きっと。



これが「るんちゃん」誌だ！

待ってます！

このコーナーに対するご意見／まさこへのお手紙／イベント情報／BBSトピック／おもしろネットの話題／おもしろい顔マーク／新BBS局情報……

宛先①郵送の場合／〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ワープロ／パソコン通信新聞」係
②オンラインで／NIFTY-Serve　ID：NAC00471
PC-VAN　ID：NAH50684
EYE-NET ID：UGB002

短期連載 パソコン通信への道

【STEP1】パソコン通信とは何か？

パソコンを愛し，趣味や仕事に日々毎日パソコンを駆使しているベーマガの読者のなかには，意外にパソコン通信未体験者が多いと聞いたぞ。

そこでだ。そういう人たちを嬉し楽しいパソ通の世界に引きずり込んじゃえと，短期集中連載でパソコン通信の初歩的ハウツーを紹介することにした。

まわりにもパソコン通信してみた〜いなんていう人がいたら，ぜひこの記事を見せてあげてくださいよね。

機種やメーカーを超えてどーーんと広がる通信網

日本だけでなく，世界中たくさんの人が持っているワープロやパソコン。これらをつなげて自由に文字をやりとりできたら…という願いが，パソコン通信の始まりでした。

下の図を見てください。現在のパソコン通信のしくみです。

各マシン（ワープロやパソコン）は，電話回線によってつながれています。その間にはホスト・コンピュータという大きなコンピュータがあって，各人から送られた情報を保管したり，ほかの人のパソコンに配信したり，データベースなどの商用情報を提供したりしています。

電話線でどうやって文字を送るのかって？

世の中には，コンピュータの文字を音声信号に変えてくれる，またその逆の変換もしてくれる，ありがた〜い機械があるんです。この機械を「モデム」といいます。これはパソコンショップで，3〜4万円台で売られています。

このモデムと，通信用のソフトウエアがあれば，機種の違うパソコンやワープロ間で自由に情報のやりとりをすることができます。

つまり，ワープロのオアシスからパソコンのPC98へ，マッキントッシュから東芝のルポへと，自由自在に情報を送ることが可能なのです。

相手がパソコンやワープロのスイッチを切っていようと，まったく問題ありません。なぜなら，送られた情報はいったんホスト・コンピュータに保管されるからです。好きなときにパソコンやワープロの電源を入れ，情報を送ったり読み出したりすればいいのです。

また，最近は，文字だけでなく，画像や音楽データを送受信することができます。

パソコン通信ネット（BBS局）は，大から小まで千差万別

パソコン通信を始めるためには，パソコン通信ネットワークに加入しなければいけません。現在，国内には2,000局以上のネットワークがあります。40万人もの会員をかかえる大規模なものから，個人で運営する小規模なものまで，じつに千差万別です。

わかりやすく分類してみましょう。

●事業として会社組織が運営するもの

大手商社やコンピュータ・メーカーが参入し，有益なサービスを有料で提供しています。会員数１万人以上を数える大手ネットワークは，国内に10社以上を数えます。その中でも「ニフティサーブ」「PC-VAN」はそれぞれ40万人もの会員を擁しています。

パソコン通信でできること
「基本」の「基本」

①特定の人にワープロで打った手紙を送る ── 電子メール
②ネットワークにアクセスしている人と，リアルタイムで文字のおしゃべり。友達同士，見知らぬ人，どちらでも ── チャット
③趣味のサークルを作り，情報交換したり，外で直接会って遊んだり ── シグ（SIG）
④不特定多数の人に問いかけたりお願いしたりする ── 掲示板
⑤欲しい品物を選んで購入する。支払いはカード決済 ── オンライン・ショッピング
⑥過去の新聞記事や紙面になる前のニュース，旅行や企業信用情報など，有益な情報を得る ── データベース，ニュース速報など各種情報サービス

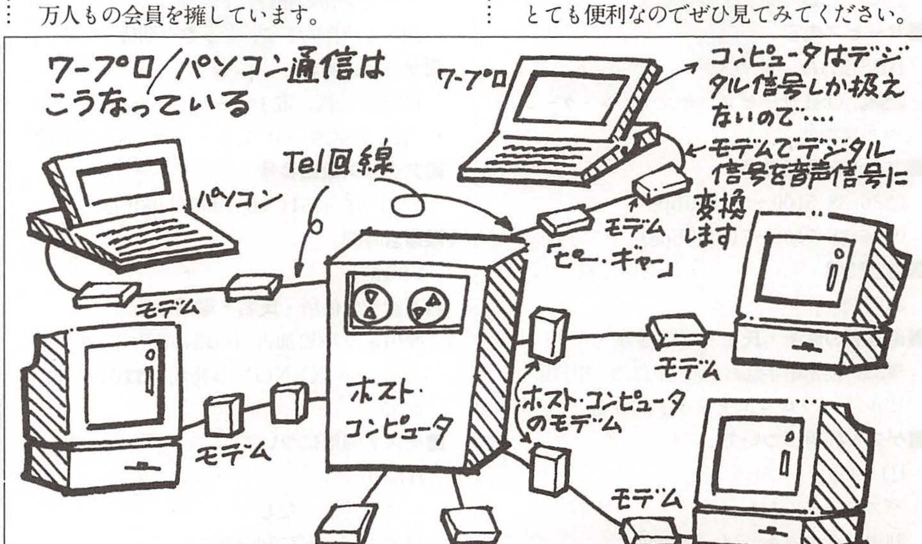
●個人で非営利に運営されるもの

北海道から沖縄まで，完全に趣味でネットワークを主催している人は大勢います。こうした小規模のネットワークを「草の根ネット」「草の根BBS」といいます。

●地方自治体が運営するもの

医療機関の紹介や，公民館の予約など，住民サービスを目的としたネットワークが各地で構築されつつあります。

以上のようなネットワーク国内1,000以上について，プロフィールや入会方法をまとめたデータブックに「ワープロ・パソコン通信BBS電話帳」（電波新聞社刊）があります。これはとても便利なのでぜひ見てみてください。



最新BBSネット情報

このコーナーでは，'92年4月に小社から出版された「ワープロ／パソコンBBS電話帳1992年春号」の追補情報を紹介しています。新たにBBS局を開局したり，「ワープロ／パソコンBBS電話帳」に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひこのコーナーまでお知らせください。

USC-NET
北陸のX68Kユーザー集まれ！

■ネットワークのプロフィール
石川県で唯一のX68Kホスト局。Tri-Pのコールアウト・サービスにも対応していますので，遠方の方もどうぞ。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，OSLサービス，ヘルプ機能

■アクセス番号
0761-47-4259(300/1200/2400bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒923 石川県小松市軽海町ソ90-1
USC-NET事務局　☎0761-47-1370

■ゲスト利用について
ID：0
パスワード：なし
制限：一部ボード利用不可

ゆうばりYOU-NET
ゆうばり唯一のあなたのネット

■ネットワークのプロフィール
シスオペの独断により，交通機関ボードにて電車やバスなどへの意見要望を受け付けています。それ以外のボードもあります。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット

■アクセス電話番号
01235-2-4338(1200/2400bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒068-04 北海道夕張市鹿の谷山手町34
浅野功一　☎01235-2-2341

■ゲスト利用について
ID：GUEST
パスワード：なし
制限：アクセス30分以内

Traveler's Inn
アットホーム(死語)なネット！

■ネットワークのプロフィール
まだ開局したばかりなので，どのような方向に進むのかがわかりません。シスオペがゲーム好きなので，そんなネットになっていくのかもしれません。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，OSLサービス，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
048-624-5140(300/1200/2400bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
非公開

■ゲスト利用について
ID：0
パスワード：なし
制限：一部ボード利用不可

マロニエチャット同好会
あなたの心のオアシス

■ネットワークのプロフィール
可能な限りの自由を提供する，BBSにおける「良識の府」をめざします。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，OSLサービス，オンライン・ゲーム，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
0286-38-5100～5(1200bps)
0286-38-5106～7(2400bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒320 栃木県宇都宮市池上町2-2　中村第一ビル7F　マロニエチャット同好会

■ゲスト利用について
ID：999
パスワード：なし
制限：チャット，メール不可

Jack on XENON
100％燃焼ネットワーク！

■ネットワークのプロフィール
有志による音楽テープの制作，マックで作った会報の発行など，オフラインでの活動にも積極的です。どうぞご期待ください。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，OSLサービス，ニュース，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
0794-31-9851(300/1200/2400bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒675 兵庫県加古川市西神吉町岸500-75
Jack on XENON事務局　☎0794-32-2433

■ゲスト利用について
ID：0
パスワード：なし
制限：ボードに制限あり

知らないと恥ずかしい キーワード

●落ちる
通信を終了すること。ログオフ，ログアウトともいうが，「落ちる」という語幹には別世界から現実にもどるという気分がよく表れている。

●ゴミ
会議室や掲示板などへの書き込みで，役に立たないもの，意味のないものをいう。自分の書き込みを「ほんのゴミですが」と卑下するのはよくあるが，他人の書き込みをうかつに「ゴミ」と呼ぶと喧嘩になることもある。

●シグオペ（SIGOP）
シグ（SIG）の運営者。○○クラブ，○○愛好会みたいなもののまとめ役である。この人がまともならば会（＝SIG）そのものも順調だが，まともじゃないと……。

HOT! INFORMATION

〈パソコン〉

コンパクトな32ビット・パソコン

●日本電気
●PC-9801US
●価格
PC-9801US(FD)　248,000円
PC-9801US40(40MB・HD) 358,000円
PC-9801US80(80MB・HD) 418,000円

NECのPC-9801USは,家庭で使える32ビット・デスクトップ・パソコンです。

ボディの大きさはA4サイズ,縦置きも可能なので場所を取りません。

CPUには32ビットのi386SX16MHz・ノーウエイトを採用し,高速処理が可能。RAMは標準で1.6MBを搭載し,最大14.6MBまで増設することができますから,メモリがたくさん必要なアプリケーションにも対応できます。

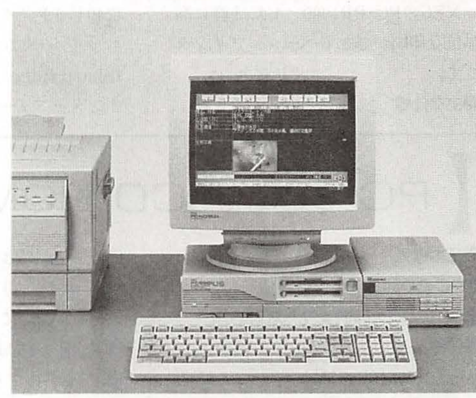
3.5インチFD2基内蔵モデルと3.5インチFD2基に40MBまたは80MBのHDを内蔵した機種の3種類があります。最初にFDモデルを購入して,後からHDを追加することも,前面から容易に内蔵できるようになっているので簡単です。

HDモデルには,日本語MS-DOS Ver3.3H(Ver3.3D相当)が最初からインストールされているので,購入後電源を入れればすぐに起動し,あとはアプリケーションをさらにインストールするだけですぐに使うことができます。

そのほか,グラフィック描画をスピード・アップするEGCの搭載,FM音源3重和音+SSG音源3重和音をサポートするなど,本格的な仕様になっています。

■主な仕様
CPU:i386SX(クロック約16MHz,メモリ・アクセス・ノーウエイト)
RAM:ユーザーズ・メモリ:1.6MB(最大14.6MB)
拡張スロット:2スロット
外形寸法・重量:305(W)×240(D)×87(H)mm,4.5kg(FDモデル),4.8kg(HDモデル),約1.2kg(キーボード)

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーション・センター
東京　☎03-3452-8000
大阪　☎06-943-9800
名古屋　☎052-251-9800



32ビットノート型パソコン

●日本電気
●PC-9801NS/L
●価格
PC-9801NS/L　288,000円
PC-9801NS/L40(40MB・HD)　398,000円

NECのPC-9801NS/Lは,高機能・省電力化を実現したジャストA4サイズのノート型パソコンです。

640kBのユーザーズ・メモリを持ち,さらにRAMドライブを増設メモリとして使用すれば1.6MBを活用できます。そして増設RAMカードを使ってEMS対応メモリを8MB増設すれば,計9.6MBを内蔵することができます。

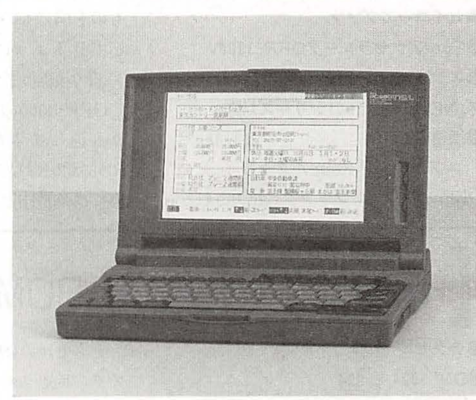
FD2台と同じように使える3.5インチFD+RAMドライブ1台のモデルと,これにさらに40MBのHDを内蔵したモデルが用意されています。なお,HD付のモデルには,あらかじめ日本語MS-DOS Ver3.3H(Ver3.3D相当)が最初からインストールされています。

ディスプレイには,見やすい8階調のCFLサイドライト付白黒液晶を採用。カラー対応のアプリケーションの使用も可能です。また,ディスプレイ端子も装備しているので,オフィスや自宅ではカラーCRTディスプレイに接続することもできます。

もちろん,これまでのモデルで好評だったレジューム機能があるので,スイッチオンですぐに途中の作業を再開することができます。

■主な仕様
CPU:i386SX(クロック約20MHz,メモリアクセス・ノーウエイト)
RAM:640kB(RAMドライブを増設メモリに設定すれば1.6MB),最大8MBの増設が可能
表示素子:白黒液晶(CFLサイドライト付,反転表示可能)
外形寸法・重量:297(W)×210(D)×42(H)mm,1.9kg(FDモデル),2.05kg(HDモデル)

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーション・センター
東京　☎03-3452-8000
大阪　☎06-943-9800
名古屋　☎052-251-9800



HOT! INFORMATION

【中解像度デスクトップ・パソコン】

●富士通
●FM R-50HE2
●価格

FM R-50HE2(FD)	320,000円
FM R-50HE2(40MB・HD)	440,000円
FM R-50HE2(80MB・HD)	520,000円

富士通のFM R50HE2は，i386SXCPU(クロック20MHz)を搭載した中解像度デスクトップ・パソコンです。

i386SX採用によって，従来のFM R50HE1にくらべて，最大約1.25倍の高速化約8％の低価格を実現しています。また，26万色中256色同時表示，および従来640×400ドット表示に加えて，640×480ドット表示表示をサポートしたので，MS-Windowsなどの使用時など，より快適な環境を提供できます。

■問い合わせ先
FMインフォメーション・サービス
☎03-3646-0816



〈周辺機器〉

【身近な日本語ページ・プリンタ】

●日本電気
●PC-PR1000／4
●価格 188,000円

NECのPC-PR1000／4は，手軽に高品位な印刷ができるページ・プリンタです。

■主な仕様
印刷方式：レーザービーム乾式電子写真方式
解像度：縦横共に400ドット／インチ(240ドット／インチ切り替え可能)
エッジ・スムージング処理：SET(Sharp Edge Technology)を採用
インターフェース：セントロニクス社仕様準拠
コマンド体系：NPDL Level 2(201PLエミュレーション)

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーション・センター
東京 ☎03-3452-8000
大阪 ☎06-943-9800
名古屋 ☎052-251-9800



【PC-9801用CD-ROMセット】

●日本電気
●PC-CD50S, PC-CD50SB
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格

PC-CD50S(CD-ROMセット)	78,000円
PC-CD50SB(PC-CD50+インターフェース)	105,000円

NECのPC-CD50SとPC-CD50SBは，PC-9801シリーズ用CD-ROMソフトとCD-ROM装置のセットです。PC-CD50SBには，PC-CD50SにSCSIインターフェースも付いています。また，それぞれには，日本語MS-DOSのもとでCD-ROMを利用するためのドライバ「日本語MS-DOS CD-ROM Extensions」が付属しています。CD-ROMセットの内容は，①三省堂ワードハンター②現代用語の基礎知識③NHKできごと80'S④式の星空散歩・アートジグソーCD-ROM⑤MIDI World「春の祭典」です。

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーション・センター
東京 ☎03-3452-8000,
大阪 ☎06-943-9800,
名古屋 ☎052-251-9800



【プリンタ出力と同じものをディスプレイ上に表示】

●セイコーエプソン
●Fontアクセラレータ OFP-3000V
●エプソンPC-286／386／486シリーズ，NEC PC-9801シリーズ対応
●価格 69,800円

エプソンの「Fontアクセラレータ OFP-3000V」は，プリンタに出力されるものと同じものをディスプレイ上に表示できるようにするボードで，OFP-3000の後継機です。

OFP-3000のフォント表示機能をより高速にするため，追加フォントのROM化が行なえるように再設計し，本体に標準書体として内蔵されている明朝体，ゴシック体に加え，最大4書体(丸ゴシック体，毛筆行書体，楷書体，教科書体)をオプションROMとしてユーザーがボードに装着できます。フォント・データをROM化しているので高品位なフォント表示が高速に行なえます。

パソコン上で展開したアウトライン・フォントをそのままプリンタに転送するため，アウトライン・フォントを搭載していないプリンタでも美しい印字が可能です。

そのほか，MS-Windows V3.0Aに対応し，すべてのWindows対応アプリケーションでその機能をフルに使用することができます。

■問い合わせ先
エプソン・インフォメーションセンター
東京 ☎03-3377-3500
大阪 ☎06-399-1115
名古屋 ☎052-953-9239

【高速アクセス可能なCD-ROMドライブ】

●テクセル
●DM-3024／5024
●NEC PC-9801シリーズ，IBM PS／55，PC／AT，PS／2シリーズ，アップルMacintoshシリーズ対応
●価格

DM-3024	76,500円
DM-5024	96,000円

テクセルのDM-3024／5024は，ディスクの回転数を倍にし，アクセス速度270ms(世界最高速)を実現したCD-ROMドライブです(写真は上がDM-3024，下がDM-5024)。

ISO9660準拠のCD-ROMのほか，Mode-1，CD-ROM XA Mode-2 Form-1／Form-2に対応し，Photo-CDにも対応予定です。さらにインターフェースはSCSI IIに対応し，高性能／高機能化がはかられています。

問い合わせ先
〒110東京都台東区東上野2-13-12M&Mビル7F
テクセル㈱ ☎03-3839-1071



HOT! INFORMATION

【8.4インチTFTカラー液晶ディスプレイ】

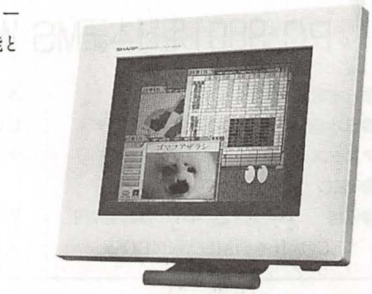
●シャープ
●LC-8C1
●価格　468,000円

シャープのLC-8C1は，パソコン用8.4型TFTカラー液晶ディスプレイです。

応答性にすぐれたアクティブ・マトリクス・タイプのカラー液晶を搭載したことで，明るく鮮明なカラー表示と高速画面表示を可能にしています。

また，解像度の自動切り替え方式を採用しているので，PC-9801シリーズ，IBM PC(VGAモード)などに対応できます。さらに，AXシリーズ，Macintosh LC／Quadraシリーズ(VGAシリーズ)，X68000シリーズにも対応が可能となっています。

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡8
シャープ㈱
☎03-3260-1161



〈ソフト〉

【X68000用SX-WINDOW対応通信ソフト】

●シャープ
●Communication SX-68K(CZ-272CWD)
●シャープX68000シリーズ対応，SX-WINDOWが必要
●価格未定

「Communication SX-68K」は，X68000のSX-WINDOW上で動作するパソコン通信ソフトです。他のアプリケーション実行中でも簡単に起動することができます。ホスト曲のアイコンをマウスでクリックするだけで，Communication SX-68Kが起動し，ホスト曲に自動ログインできるなど初心者でも操作しやすい設計です。

■問い合わせ先 〒162東京都新宿区市谷八幡8 シャープ㈱ ☎03-3260-1161

【X68000用SX-WINDOW対応音色作成ツール】

●シャープ
●SOUND SX-68K(CZ-275MWD)
●シャープX68000シリーズ対応，SX-WINDOWが必要
●価格未定

「SOUND SX-68K」は，X68000の内蔵ステレオFM音源音色作成ツールでSX-WINDOWに対応しています。マウスを使って，シンセサイザを操作するような感覚でパラメータをコントロールしたり，抽象的なイメージで音色を設定することもできます。

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡8
シャープ㈱
☎03-3260-1161

【X68000用SX-WINDOW開発支援ツール】

●シャープ
●SX-WINDOW開発キット(CZ-288LWD)
●シャープX68000シリーズ対応，SX-WINDOW，C compiler PRO-68K ver2.0が必要，メインメモリ4MB以上
●価格未定

シャープの「SX-WINDOW開発キット」は，X68000のSX-WINDOW上でのソフト開発に必要なツールのセットです。基本性能の理解を助けるサンプル・プログラムや各マネージャ解説と関数リファレンスの詳細なマニュアルを装備しています。

このセットの内容は，①SXデバッガ②リソース・エディタ③リソース・リンカ④サンプル・メイク⑤サンプル・プログラム基礎編(23種)⑥サンプル・プログラム応用編(4種)⑦サンプル・プログラム実用編(6種)⑧インクルード・ファイル⑨ライブラリ・ファイル⑩ユーザーズ・マニュアル⑪プログラマーズ・マニュアル⑫ファンクション・リファレンス⑬ライブラリ・リファレンスとなっています。

サンプル・プログラムは，基本的な入出力からゲームやエディタなどの実戦的なものまで，初心者から上級者まで役立つように豊富に盛り込まれ，段階的にX68000の機能を学習することができます。

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡8
シャープ㈱　☎03-3260-1161

【J-3100用統合ソフト】

●マイクロソフト
●Microsoft Works Ver.2.5(マイクロソフト・ワークス)
●東芝Dynabook／J-3100シリーズ対応
●価格　40,000円

マイクロソフトは，東芝Dynabook／J-3100シリーズに対応した統合ソフト「Microsoft Works Ver.2.5」を発売しました。ワープロ，表計算(＋ビジネス・グラフ)，データベース，通信の四つの機能が1枚のメモリカードに統合，各ツールの操作性は統一され，ツール間のデータのやり取りも自在です。

さらに東芝Dynabook／J-3100シリーズ対応版では，VGAの640×480ドットの画面モードに対応し，文字の行数も，25行モードだけでなく，30行のモードも選べます。

■問い合わせ先
〒160東京都新宿区西新宿7-5-25マイクロソフト新宿オフィス
マイクロソフト・インフォメーションセンター☎03-3363-1201



【手軽な楽譜印刷ソフト】

●カモンミュージック
●プリン太郎(DP-M／98 Ver3.0)
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格　7,800円

カモンミュージックの「プリン太郎」は，ローランドのミュージ郎シリーズで作成したデータを楽譜形式でプリント・アウトするソフトです。ミュージ郎データのVer1.0と2.0の識別はプリン太郎が自動的に行ないます。

プレビュー機能があるので，プリント・イメージをあらかじめ確認することができますし，ディスプレイ上にスコアやパート譜を表示すれば，ミュージ郎よりもより多くのデータを一覧できるので便利です。

操作はマウスによる操作で，ファンクション・キーによる操作も可能。印刷時の段数指定，印字開始／終了小節の指定，音符と次の音符の間隔を標準，1／2，2倍の3通りから選択できるなど，キメ細かい印刷指定もできます。

■問い合わせ先
〒101東京都千代田区神田須田町2-13-1
カモンミュージック㈱
☎03-3258-1934



HOT! INFORMATION

【PC-9801用日本語MS-WINDOWS MME】

●日本電気
●日本語MS-WINDOWSマルチメディアエクステンション(Ver1.0)
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格 12,800円

NECの「日本語MS-WINDOWSマルチメディアエクステンション(Ver1.0)」は，日本語MS-WINDOWS用のマルチメディア・プラットフォームです。

これによって，日本語MS-WINDOWSに音楽や音声，映像を取り入れたより表現豊かなマルチメディア・アプリケーションを利用することができるようになります。

■動作環境
本体：10MHz80286以上のCPU搭載のPC-9801シリーズ(PC-98XAは除く)
必要メモリ容量：日本語MS-WINDOWSの必要メモリ＋1MB(使用する周辺機器，ボードにより変動)
MMEの必要ファイル容量：HD4MB以上
対応オプション：PC-9801-73，PC-9801-26K，PC-9801-72，PC-98GS-02，PC-9801-76，PC-CD10／101／102／103，PC-9801-F06，その他

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーション・センター
東京 ☎03-3452-8000 大阪 ☎06-943-9800 名古屋 ☎052-251-9800

【PC-9801用MS-WINDOWS対応アウトライン・フォント】

●日本電気
●日本語MS-WINDOWS FontAvenueセット(Ver1.0)
●NEC PC-9801シリーズ(CPUが80286以上，PC-98XAは除く)
●価格 20,000円

NECの「日本語MS-WINDOWS FontAvenueセット(Ver1.0)」は，日本語MS-WINDOWSで利用可能なアウトライン・フォントとフォント・ドライバのセットです。

ハードウェアを拡張することなしにソフトだけで高品質な文字の画面表示やプリンタ出力が可能になります。

■動作環境
本体：CPUに80286／i386／i386SX／i486／i486SXを搭載したPC-9801シリーズ(PC-98XAは除く)
必要メモリ：最低1.5MB(スタンダード・モード，ノーマル・モード時)
FontAvenueの必要ファイル容量：HD3.4MB(明朝体-Lのみインストール時)，HD6MB(基本セット全フォント・インストール時)
対応プリンタ：日本語MS-WINDOWSVer3.0／3.1Aで動作可能なプリンタ

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーション・センター
東京 ☎03-3452-8000
大阪 ☎06-943-9800
名古屋 ☎052-251-9800

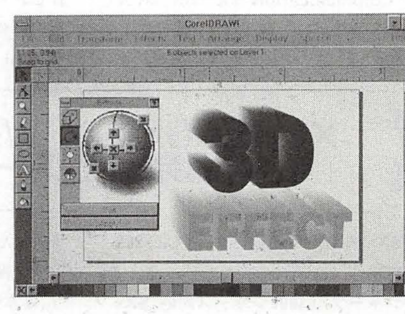
【MS-Windows対応グラフィック・ソフト】

●住友金属
●Corel DRAW3.0
●VGA以上のMS-Windows3.0以上が動作しているマシン対応
●価格 138,000円

住友金属工業の「Corel DRAW3.0」は，説得力のあるCGを手軽に作れるグラフィック・ソフトです。

■動作環境
CPU286以上で英語版MS-Windows 3.0以上対応の機種
メモリ容量：2MB以上
ディスク：10MB以上のHD
OS：英語版DOS Ver3.3以上，英語版MS-Windows3.0以上
モニタ：VGA以上のWindows対応モニタ
その他：マウスまたはタブレットが必要

■問い合わせ先
〒108東京都港区三田3-11-36
住友金属工業㈱システムエンジニアリング事業本部
☎03-5476-9825



【名刺認識ソフト・バージョンアップ】

●セイコーエプソン
●SCANEO Ver.2.1(スキャニオ)
●エプソンPCシリーズ，NEC PC-9801シリーズ，IBM PS/55シリーズ，富士通FM Rシリーズ対応
●価格
名刺認識ソフト(全機種) 100,000円
バージョンアップ
Ver.1.0～Ver.2.1 28,000円
Ver.2.0～Ver.2.1 10,000円

エプソンの名刺管理システム「SCANEO」用ソフトがバージョンアップし，EMSに対応，認識性能を向上しました。

■問い合わせ先
エプソン・インフォメーションセンター
東京 ☎03-3377-3500 大阪 ☎06-399-1115 名古屋 ☎052-953-9239

【ATOK7がバージョンアップ】

●ジャストシステム
●ATOK7 Ver.1.20
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格 15,000円

一太郎でおなじみの日本語入力プロセッサ「ATOK7」がVer.1.20にバージョンアップしました。新たにEMS拡張メモリに対応しメインメモリ常駐量は約7kBに軽減可能になったほか，さらにCPUが80386SX以上の機種では高位番地メモリを使用して常駐量を約2kBまで減らすことができます。また，ハイレゾリューション・モードにも新たに対応しました。

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム
☎0886-55-1121

【FM R用dBASEⅣ 1.1J】

●ボーランド
●dBASEⅣ 1.1J
●富士通FM RシリーズのCPUが80286/386/486(SXを含む)機種に対応
●価格 198,000円

ボーランドは，富士通FM Rシリーズに対応したリレーショナル・データベース・ソフト「dBASEⅣ 1.1J」を発売しました。

主な特徴は，①新たに採用されたユーザーインターフェース"コントロールセンター"から，追加・修正・削除といった処理をはじめほとんどの操作を行なえる②"QBE(クエリー)"機能で一つの画面上でファイルの連結，データの抽出，並べ替えなどができます③メニュー操作だけでアプリケーション・プログラムの作成ができる"アプリケーションジェネレータ"機能④dBASE言語に88コマンド・63関数を追加し，62コマンド・10関数を強化した⑤自動ファイル／レコード・ロック機能や自動リフレッシュ機能をを追加し，シングル・ユーザー向けのアプリケーション・プログラムに，ほとんど手を加えずにネットワーク上で稼動可能⑥dBASEⅢPLUSと完全上位互換などの特徴を持っています。

■動作環境
メモリ：4MB以上
ドライブ：2HDタイプFD＋HD(最低5MBの空き領域)
OS：MS-DOS V3.1以上
対応日本語入力システム：OAK，VJE-α／β

■問い合わせ先
〒151東京都渋谷区笹塚1-64-8笹塚サウスビル
ボーランド㈱ ☎03-5350-9370

BM特選 プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２〜３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部



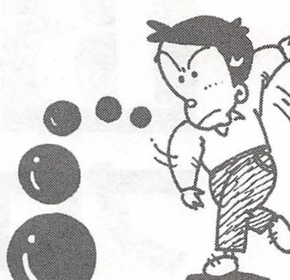
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　（実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください）



ゲーム制作・教材制作に役立つ
楽しく学べるテーマを満載！



先生と生徒のための CAI BASICプログラミング講座

《全機種対応》
（一部PC-9801・FM TOWNS専用）

第5回 弾性衝突をゲームにしてみよう

Written by 東 幸太

> **今月の方程式**
> **弾性衝突方程式**
> 速度v_1，質量m_1の物体1と，速度v_2，質量m_2の物体2が正面から弾性衝突すると，衝突後の速度はそれぞれつぎのようになる。
> 物体1の速度$=v_1+\dfrac{2m_2}{m_1+m_2}(v_2-v_1)$
> 物体2の速度$=v_2+\dfrac{2m_1}{m_1+m_2}(v_1-v_2)$

ひと昔前，ビリヤードが大流行したのは，まだ記憶に新しいと思います。

ビリヤードでは，ほぼ弾性衝突をするボールを使っていますから，しっかりと条件判断をして正確にボールを突けば，思いどおりの衝突をさせられます。複数の物体が衝突すると，衝突した物体の速度は，条件に応じて変化します。ビリヤードが上達するためには，これを正確につかむことが大切なわけです。

さて今回は，この弾性衝突を取りあげ，最後にビリヤードのようなゲームに応用してみます。

弾性衝突って何？

「物体の衝突」というと，かた苦しく考えがちですが，複数の物体が接触して相互作用をおよぼすシーンというのは，身近にもいくつかの例があります。

たとえば，ボールなどが壁に当たったときも衝突ですし，交通事故なども，ハデな衝突といえるでしょう（**第1図**）。

衝突というのは，複数の物体が接触したことを指しますが，ここではとくに二つの物体が衝突した場合について考えてみます。

この場合，「運動量保存」という法則が成り立ちます。運動量というのは物体の速度と質量の積（かけ合わせたもの）です。

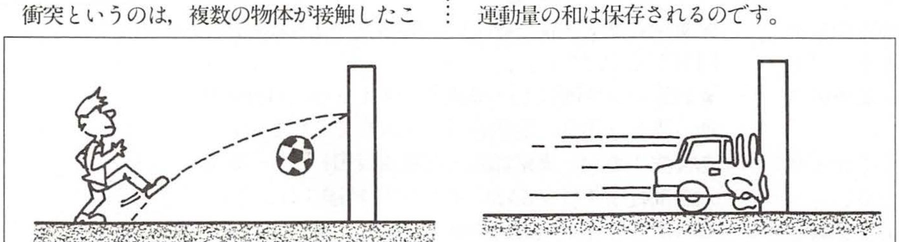
二つの物体が衝突した場合は，衝突前と衝突後では「運動量の和が保存される＝変化しない」ということになるわけです（**第2図**）。

たとえば，物体1と物体2が**第3図**のように衝突して，速度がそれぞれ変化した場合でも，運動量の和は保存されるのです。

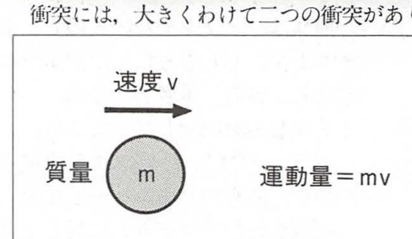
ボールの壁当てなどでは，壁のほうは全然動いていないように見えますが，衝突直後にはこの運動量保存の法則によって，壁自体も速度を持ちます。その直後にその速度成分によって振動などを起こし，速度自体は失われるため，壁のほうは動かないわけです。

ちょっと解説 弾性と非弾性

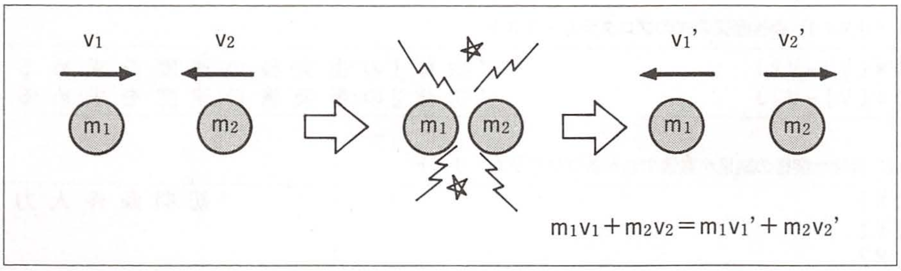
衝突には，大きくわけて二つの衝突があり



《第1図》 この二つも衝突だ！



《第2図》 この物体は「運動量」を持っている



《第3図》衝突後にも，運動量は保存される

ます。一つが「弾性衝突」，もう一つが「非弾性衝突」です。

弾性衝突というのは，衝突の前後でエネルギーが保存される衝突で，非弾性衝突は保存されない衝突です。

一般に，衝突のときには運動エネルギーが問題となりますから，これに注目してみましょう。

まず，ボールの壁当てのような場合，一般的には当たるときの速度とはね返るときの速度は，ほぼ同じです（**第4図**）。よって，運動エネルギーはだいたい保存されるため，ほぼ弾性衝突といえます。

一方，車の衝突ではたいていの場合，衝突後には車の速度はほとんどなくなります。よって，このような衝突は非弾性衝突の典型的な例といえます（**第5図**）。

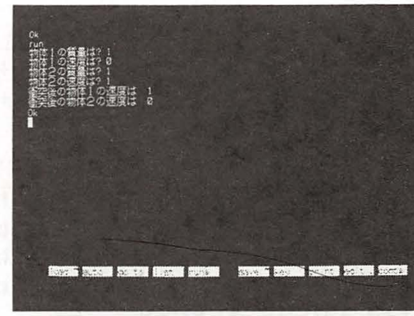
衝突前に運動エネルギーの形だったエネルギーは，車をくしゃくしゃにする力となっています。

速度変化をプログラムで求めよう

ボールの壁当てや，ビリヤードのボールの衝突などは，ほぼ弾性衝突とみなしてよい衝突です。このときには，衝突した二つの物体は，タイトルの式にあるような速度変化が起こるわけです。

このように，ボールの壁当てのようなケースでは簡単な式になりますが，ビリヤードのボールの衝突のような場合はそうでもありません。そこで，この式をプログラムにしてみましょう。**リスト1**がそのプログラムです。

衝突後の物体1の速度をNV1，物体2の速度をNV2としています。V_1はV1に，V_2はV2などに直して記述しています。



《写真1》それぞれの物体の速度と質量を入力すれば，弾性衝突後の速度が表示される

しかし，このプログラムだけでは，数値の入力部分，計算結果の出力部分がないので，実行しても動作しません。

そこで，このプログラムに入出力部分を付け加えることにしましょう。そのプログラムが**リスト2**です。

このプログラムを実行すると，物体1の速度・質量，物体2の速度・質量を聞いてきます。数値を入力すると，弾性衝突後の物体1，2の速度を表示します。

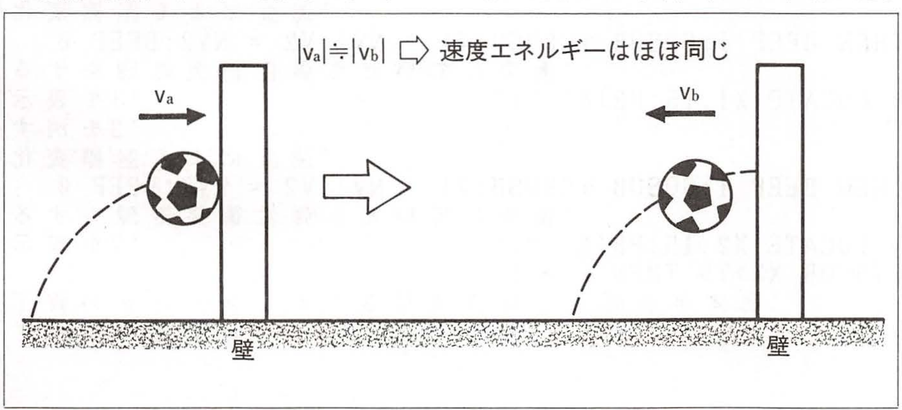
第6図のような場合を入力してみましょう。物体1の速度は0，質量は1，物体2の速度は1，質量は1，とします。すると，物体1の速度が1となり，物体2の速度が0となります(**写真1**)。

このように，質量が等しい場合は，弾性衝突後には物体の速度が交換されます。**第7図**のような，二つの振り子を並べたものの動きは，まさにこの速度の交換なのです。

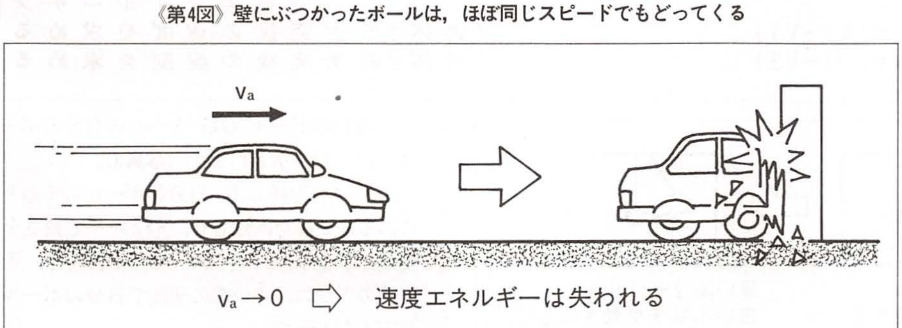
いよいよゲームだ！押しだしビリヤード

今回は，弾性衝突を利用したゲームとして，『押しだしビリヤード』を用意しました。PC-9801シリーズとFM TOWNSに対応しています。FM TOWNSの場合は，「入力の注意」をよく読んで入力してください。

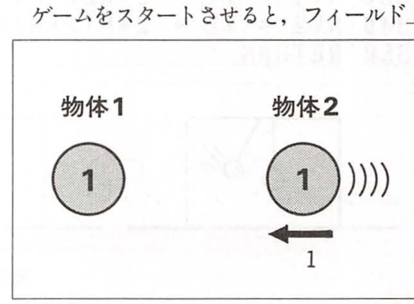
ゲームをスタートさせると，フィールド上



《第4図》壁にぶつかったボールは，ほぼ同じスピードでもどってくる



《第5図》速度エネルギーが車を壊す！



《第6図》二つの物体がこのように衝突すると？

《リスト1》弾性衝突の式のプログラム・リスト

```
100 NV1 = V1 + 2*M2/(M1+M2)*(V2-V1)          '物体1の衝突後の速度を求める
110 NV2 = V2 + 2*M1/(M1+M2)*(V1-V2)          '物体2の衝突後の速度を求める
```

《リスト2》弾性衝突後の結果が数値でわかるプログラム・リスト

```
100 INPUT "物体1の質量は";M1                                   '初期条件入力
110 INPUT "物体1の速度は";V1
120 INPUT "物体2の質量は";M2
130 INPUT "物体2の速度は";V2
140 GOSUB *CRUSH                                     '衝突サブルーチン呼びだし
150 PRINT "衝突後の物体1の速度は ";NV1               '結果表示
160 PRINT "衝突後の物体2の速度は ";NV2
170 END
180 *CRUSH                                                  '衝突サブルーチン
190 NV1 = V1 + 2*M2/(M1+M2)*(V2-V1)          '物体1の衝突後の速度を求める
200 NV2 = V2 + 2*M1/(M1+M2)*(V1-V2)          '物体2の衝突後の速度を求める
210 RETURN
```

《リスト3》弾性衝突後の結果が動きでわかるプログラム・リスト

```
100 WIDTH 80,25                                                    '画面設定
110 CLS
120 INPUT "物体1の初期位置は(0-79)";X1                         '初期条件入力
130 INPUT "物体1の初期速度は(-1~1)";V1
140 INPUT "物体1の質量は ";M1
150 INPUT "物体2の初期位置は(0-79)";X2
160 INPUT "物体2の初期速度は(-1~1)";V2
170 INPUT "物体2の質量は ";M2
180 F = 0              'シミュレーション・フラグ:0の間シミュレーションする
190 WHILE F = 0
200  LOCATE X1,15:PRINT " "                                         '1を消す
210  X1 = X1 + V1                                            '速度による座標変化
220  IF INT(X1)-INT(X2)=0 THEN BEEP 1:GOSUB *CRUSH:V1 = NV1:V2 = NV2:BEEP 0
                                                '衝突していたら弾性衝突処理をする
230  IF X1>0 AND X2<80 THEN LOCATE X1,15:PRINT "1"                 '1を表示
240  LOCATE X2,15:PRINT " "                                         '2を消す
250  X2 = X2 + V2                                            '速度による座標変化
260  IF INT(X1)-INT(X2)=0 THEN BEEP 1:GOSUB *CRUSH:V1 = NV1:V2 = NV2:BEEP 0
                                                '衝突していたら弾性衝突処理をする
270  IF X2>0 AND X2<80 THEN LOCATE X2,15:PRINT "2"                 '2を表示
280  IF X1<0 OR X2<0 OR X1>79 OR X2>79 THEN F = 1
                                  '物体が画面からはみでたらシミュレーション終了
290  FOR I = 0 TO 999:NEXT                                   '時間待ちループ
300 WEND
310 END
320 *CRUSH                                                  '衝突サブルーチン
330 NV1 = V1 + 2*M2/(M1+M2)*(V2-V1)          '物体1の衝突後の速度を求める
340 NV2 = V2 + 2*M1/(M1+M2)*(V1-V2)          '物体2の衝突後の速度を求める
350 RETURN
```

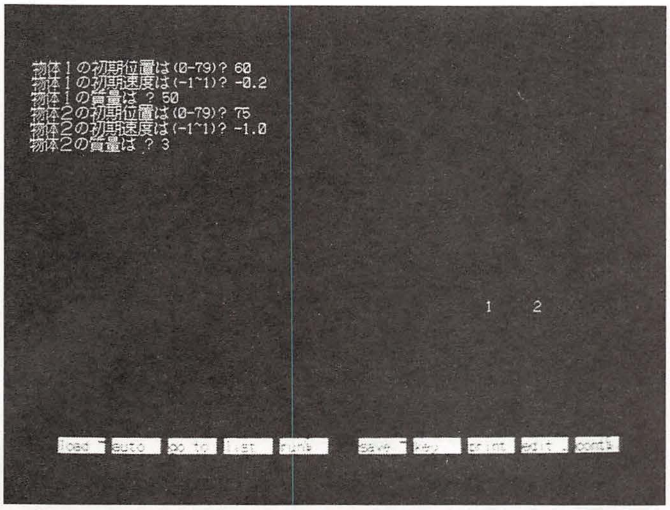


《第7図》弾性衝突をするかぎり，振れ続ける

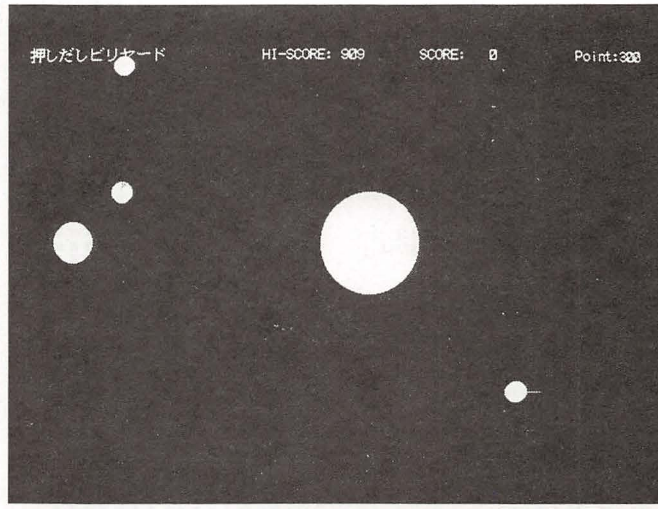
に，複数のボール（緑）と一つの自分のボール（白）が表示されます（**写真3**）。

4 6キーを押して，自分のボールのまわりにある赤い線を回転させ，8 2キーで長さを変更できます。スペース・キーを押すと，赤い線の方向に，赤い線の速度で自分のボールを打ちだします。

自分のボールが打ちだされるのと同時に，

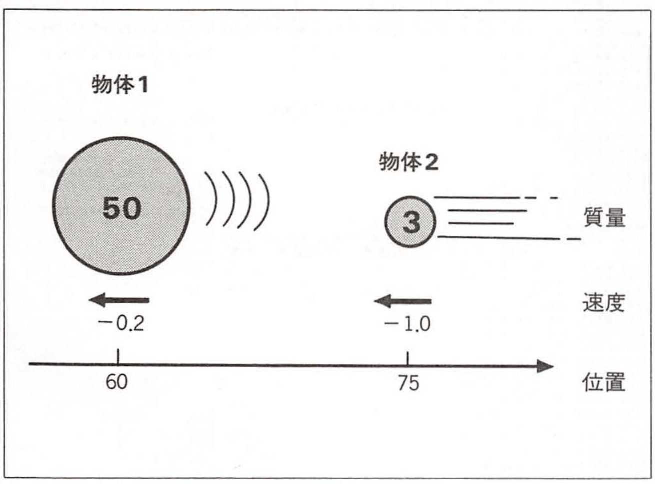


《写真2》第8図の条件をプログラムに入力してみると，ボール1の質量が大きいためにボール1の速度変化は小さく，ボール2の速度変化が大きいことがわかる



《写真3》なるべく早く，すべてのボールを画面外にださなくてはならない

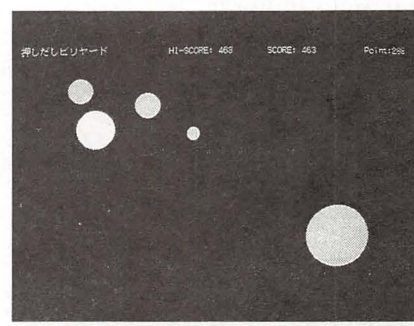
緑のボールもそれぞれ動きだします。ボールはフィールドの外にでると，消えてしまいます。すべてのボール（白&緑）がフィールド外に消えたところで，残り時間が得点に加算されます。つまり，ボールを画面外に消す時間が短ければ短いほど，高得点となります。



《第8図》この物体が衝突すると，どうなる？

ボールとボールは接触すると，弾性衝突をします。ですから，打ちだし方向・速度を調整して，自分のボールをじょうずに緑のボールに衝突させ，なるべく早くすべてのボールをフィールドの外にだすようにしてください（写真4）。

ステージは全部で5ステージ，5ステージの得点の合計がそのゲームでの得点となります。



《写真4》速度の遅いボール，画面外までの距離が長いボールなど，画面外にでるまでに時間がかかりそうなボールに自分のボールを衝突させて，コースを変えてやろう

速度の遅いボールや，フィールド外までの距離が長いボールに自分のボールを当てて，そのボールの速度や方向を変化させるのがポイントです。

打ちだしビリヤード プログラムの解説

このプログラムは，

- ●ステージ初期表示（1240～1250行）
- ●打ちだし方向・強さ入力（1260行）
- ●ボール移動（1270行）

を繰り返しています。ボールの初期位置，初期速度などは，あらかじめ1120～1180行で，READ文によって配列変数に読み込まれています。

そして，この値をゲーム中で利用する配列変数にコピーすることによって，ボールの初期化を行なっています。

ボールの配列変数は，0から4までの引き数を持ちますが，このうち0が自分のボール，他

教材に使えるプログラムやアイデアを大募集！

マイコンBASICマガジンでは，つぎのような原稿を募集しています。

- ●「パソコンを使えば，こんなにわかりやすい！」という，教材に使えるプログラム
- ●「こんなプログラムがあったら，授業もわかりやすいのになぁ」という，プログラムのアイデア
- ●「うちの学校では，パソコンを使ってこういう授業をしている」という，教育現場レポート

プログラムを投稿するときには，特選プログラム・コーナー扉のきまりをよく読んで，同じ要領で投稿してください。掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

■あて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「先生と生徒のためのBASICプログラミング講座」係

《リスト4》打ちだしビリヤードのプログラム・リスト

```
1000 REM ************************************************************
1010 REM *                                                          *
1020 REM *  先生と生徒のためのBASICプログラミング講座                     *
1030 REM *                                                          *
1040 REM *        押しだしビリヤード                                    *
1050 REM *                                                          *
1060 REM *                              By K.Higashi                *
1070 REM *                                                          *
1080 REM ************************************************************
1090 DEFINT A-Z
1100 DIM BX(4),BY(4),BVX(4),BVY(4),BM(4)                    'ボールの状態変数
1110 DIM BXI(4,4),BYI(4,4),BVXI(4,4),BVYI(4,4),BMI(4,4)     'ボールの初期状態
1120 FOR STAGE = 0 TO 4                                 'ボールの初期状態読み込み
1130  FOR I = 0 TO 4
1140   READ BXI(STAGE,I),BYI(STAGE,I)                            '初期位置
1150   READ BVXI(STAGE,I),BVYI(STAGE,I)                          '初期速度
1160   READ BMI(STAGE,I)                                           '質量
1170  NEXT
1180 NEXT
1190 GOSUB *GRAPHICINIT                                   'グラフィック初期化
1200 HISCORE = 0
1210 WHILE 1
1220  SCORE = 0 : STAGE = 0 : ENDFLAG = 0
1230  WHILE ENDFLAG = 0
1240   GOSUB *BALLINIT                            'そのステージのボール位置設定
1250   GOSUB *INITPRINT                                          '画面表示
1260   GOSUB *ASKDIR                                   '突く方向・強さを入力
1270   GOSUB *BALLMOVE                                              '移動
1280   GOSUB *SCOREUP                                           'スコア表示
1290   IF ENDFLAG = 0 THEN STAGE = STAGE + 1 : IF STAGE > 4 THEN ENDFLAG = 1
1300  WEND
1310  GOSUB *GAMEOVER                                         'ゲーム終了処理
1320 WEND
1330 END
1340 *BALLINIT
1350 FOR I = 0 TO 4                           'ボールの各種パラメータを初期化する
1360  BX(I) = BXI(STAGE,I) : BY(I) = BYI(STAGE,I)                 '座標の初期化
1370  BVX(I) = BVXI(STAGE,I) : BVY(I) = BVYI(STAGE,I)               '速度の初期化
1380  BM(I) = BMI(STAGE,I)                                        '質量の初期化
1390 NEXT
1400 RETURN
1410 *INITPRINT
1420 APAGE = 0
1430 SCREEN 3,0,0,1 : CLS 3                       'TOWNSは 1430 SCREEN0 0:CLS 5
1440 SCREEN 3,0,1,17 : CLS 3                                 'TOWNSは 1440 REM
1450 FOR I = 0 TO 4                                           'ボール初期表示
1460  IF BM(I) > 0 THEN GOSUB *BALLPRINT
1470 NEXT
1480 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT "押しだしビリヤード"
1490 COLOR 7:LOCATE 30,0:PRINT USING "HI-SCORE:####";HISCORE
1500 COLOR 7:LOCATE 50,0:PRINT USING "SCORE:####";SCORE
1510 COLOR 7:LOCATE 70,0:PRINT "Point:300"
1520 RETURN
1530 *BALLPRINT
1540 IF I = 0 THEN C = 7 ELSE C = 4                        '手玉なら白, 他の玉は緑
1550 CIRCLE(BX(I),BY(I)),BM(I),C
1560 PAINT(BX(I),BY(I)),C                                    'TOWNSは 1560 REM
1570 RETURN
1580 *ASKDIR
1590 F = 0
1600 R = 0 : P = 5                                             '打ちだし角度・強さ
1610 C = 2:GOSUB *PUTLINE                                          'ラインで表示
1620 WHILE F=0
1630  A$ = INKEY$
1640  C = 0:GOSUB *PUTLINE
1650  IF A$="2" THEN P = P - 1 :IF P<1 THEN P = 1                    '弱くする
1660  IF A$="8" THEN P = P + 1 :IF P>20 THEN P = 20                  '強くする
1670  IF A$="6" THEN R = R - 5 :IF R<0 THEN R = R + 360              '右まわり
1680  IF A$="4" THEN R = R + 5 :IF R>359 THEN R = R - 360            '左まわり
1690  C = 2:GOSUB *PUTLINE
1700  IF A$=" " THEN F = 1                                  'スペースキーで打ちだし
1710 WEND
1720 C = 0:GOSUB *PUTLINE
1730 BVX(0) = COS(DR!) * P : BVY(0) = - SIN(DR!) * P   '角度・強さを速度に変換
1740 WHILE INKEY$<>""
1750 WEND
1760 RETURN
1770 *PUTLINE
1780 DR! = R * 3.1416 / 180
1790 LINE(BX(0)+COS(DR!)*(BM(0)+2),BY(0)-SIN(DR!)*(BM(0)+2))-(BX(0)+COS(DR!)*(BM
(0)+P*3+2),BY(0)-SIN(DR!)*(BM(0)+P*3+2)),C      'TOWNSは ~ (BM(0)+P*3+2)),PSET,C
1800 RETURN
1810 *BALLMOVE
1820 F = 0
1830 PTS=300                                                         '持ち点
1840 WHILE F=0
1850  PTS = PTS - 1                                               '持ち点を減らす
1860  COLOR 7:LOCATE 70,0:PRINT USING "Point:###";PTS
1870  APAGE = 1 - APAGE                                   '表示スクリーン切り替え
1880  SCREEN ,,APAGE                                         'TOWNSは 1880 REM
1890  CLS 2                                                    'TOWNSは CLS 5
1900  FOR I = 0 TO 4                                                'ボール移動
1910   BX(I) = BX(I) + BVX(I) : BY(I) = BY(I) + BVY(I)
1920  NEXT
1930  FOR I = 0 TO 3
1940   FOR J = I+1 TO 4
1950    IF BM(I)>0 THEN GOSUB *CRUSHCHECK                            '衝突チェック
1960   NEXT
1970  NEXT
1980  FF = 0
1990  FOR I = 0 TO 4
2000   IF BX(I)-BM(I) < 0 OR BX(I)+BM(I) > 639 OR BY(I)-BM(I) < 0 OR BY(I)+BM(I)
 > 399 THEN BM(I) = 0                              '画面からはみだしたらボールを消す
2010   IF BM(I) > 0 THEN FF = 1 : GOSUB *BALLPRINT         '画面中のボールを表示
2020  NEXT
2030  IF FF = 0 THEN F = 1                    'すべてのボールが消滅したらステージ終了
2040  IF PTS = 0 THEN F = 1                                            '時間切れ
2050  SCREEN ,,,APAGE*16+1                                    'TOWNSは 2050 REM
2060 WEND
2070 RETURN
2080 *CRUSHCHECK
2090 IF BM(J)=0 THEN RETURN                                '相手がいないならそのまま
2100 IF SQR((BX(I)-BX(J))*(BX(I)-BX(J))+(BY(I)-BY(J))*(BY(I)-BY(J)))>BM(I)+BM(J)
 THEN RETURN                                            '衝突していないならそのまま
2110 BEEP 1
2120 X0 = BX(I) : Y0 = BY(I) ; X1 = BX(J) : Y1 = BY(J)
                                                 '衝突サブルーチン用パラメータを用意する
2130 VX0 = BVX(I) : VY0 = BVY(I) : VX1 = BVX(J) : VY1 = BVY(J)
2140 M0 = BM(I) : M1 = BM(J)
2150 GOSUB *CRUSH                                          '衝突サブルーチンをコール
2160 BVX(I) = VX0 : BVY(I) = VY0 : BVX(J) = VX1 : BVY(J) = VY1 '衝突後速度格納
2170 WHILE SQR((BX(I)-BX(J))*(BX(I)-BX(J))+(BY(I)-BY(J))*(BY(I)-BY(J)))<=BM(I)+B
M(J)                                                      '衝突しない範囲まで動かす
2180  BX(I)=BX(I)+BVX(I):BY(I)=BY(I)+BVY(I)
2190  BX(J)=BX(J)+BVX(J):BY(J)=BY(J)+BVY(J)
2200 WEND
2210 BEEP 0
2220 RETURN
2230 *CRUSH                                                     '衝突サブルーチン
2240 IF X0 = X1 THEN R! = 3.1416 - SGN(Y1-Y0) * 3.1416/2 ELSE R! = ATN((Y1-Y0)/(
X1-X0))
2250 VH0! = COS(-R!) * VX0 - SIN(-R!) * VY0
2260 VV0! = SIN(-R!) * VX0 + COS(-R!) * VY0
2270 VH1! = COS(-R!) * VX1 - SIN(-R!) * VY1
2280 VV1! = SIN(-R!) * VX1 + COS(-R!) * VY1
2290 NVH0! = VH0! + 2*M1/(M0+M1)*(VH1!-VH0!)
2300 NVH1! = VH1! + 2*M0/(M0+M1)*(VH0!-VH1!)
2310 VX0 = COS(R!) * NVH0! - SIN(R!) * VV0!
2320 VY0 = SIN(R!) * NVH0! + COS(R!) * VV0!
2330 VX1 = COS(R!) * NVH1! - SIN(R!) * VV1!
2340 VY1 = SIN(R!) * NVH1! + COS(R!) * VV1!
2350 RETURN
2360 *SCOREUP
2370 SCORE = SCORE + PTS                                             '持ち点を加算
2380 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE = SCORE
2390 COLOR 7:LOCATE 30,0:PRINT USING "HI-SCORE:####";HISCORE
2400 COLOR 7:LOCATE 50,0:PRINT USING "SCORE:####";SCORE:LOCATE 30,22:PRINT "何か
キーを押してください"
2410 WHILE INKEY$=""                                      'キー入力があるまで待つ
2420 WEND:LOCATE 30,22:PRINT "                                "
2430 RETURN
2440 *GAMEOVER
2450 COLOR 7:LOCATE 32,12:PRINT "G A M E   E N D"
2460 WHILE INKEY$=""                                      'キー入力があるまで待つ
2470 WEND:CLS
2480 RETURN
2490 *GRAPHICINIT                                           'グラフィック初期化
2500 COLOR ,,,0                                              'TOWNSは 2500 REM
2510 SCREEN 3,0,1,1                                         'TOWNSは SCREEN0 0
2520 WIDTH 80,25
2530 CONSOLE 0,25,0,1                                  'TOWNSは CONSOLE 0,25,0
2540 RETURN
2550 'これ以降, ボール初期位置データ(5個分×5ステージ)
2560 '        X座標, Y座標, X方向速度, Y方向速度, 質量
2570 DATA 500,350,0,0,10
2580 DATA 350,200,7,2,50
2590 DATA 50,200,5,0,20
2600 DATA 100,20,0,5,10
2610 DATA 100,150,0,-5,10
2620 DATA 320,200,0,0,10
2630 DATA 200,40,-1,5,20
2640 DATA 450,200,0,-5,30
2650 DATA 100,300,5,-5,30
2660 DATA 200,250,1,1,20
2670 DATA 200,350,0,0,30
2680 DATA 50,100,5,0,20
2690 DATA 150,100,5,0,20
2700 DATA 500,300,1,1,50
2710 DATA 300,200,-2,-5,10
2720 DATA 50,50,0,0,40
2730 DATA 100,200,1,0,10
2740 DATA 250,350,0,-1,10
2750 DATA 400,350,0,-1,10
2760 DATA 600,300,-3,0,10
2770 DATA 550,100,0,0,30
2780 DATA 380,100,2,2,50
2790 DATA 200,150,-1,1,10
2800 DATA 400,350,0,-5,20
2810 DATA 150,300,5,1,10
```

の1から4が緑のボールです。いったん打ちだしてしまえば，自分のボールも緑のボールも同じなので，このようにまとめて処理できるようにしています。

打ちだし方向・強さの入力のときは，1620～1710行で，赤い線を自分のボールのまわりに表示させています。キー入力によって赤い線を回転させたり，長さを変えたりしています。

ボールの移動は，1530～1760行のサブルーチンにて，現在の座標に速度を加えることによって表現しています。

ボールの衝突時の処理は平面であることから，1次元での衝突処理より複雑になっています。まず，衝突したボールの位置関係を回転させることによって1次元に直し，ここで弾性衝突処理を行ない，その後，逆の向きに回転させて元にもどす，というものです。

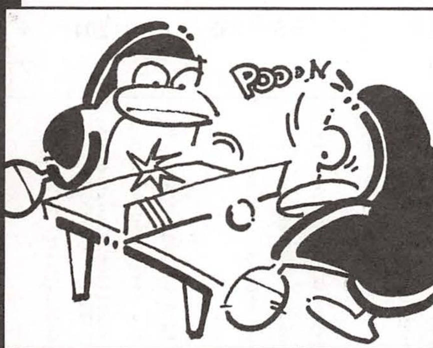
衝突面と垂直の向きの速度成分は，1次元の弾性衝突の式で決まる速度に変化し，衝突面と平行の向きの速度成分は衝突前と衝突後で，変化はありません。

リスト入力の注意

リスト4のプログラムは，PC-9801シリーズの『N88日本語BASIC(86)』対応となっています。ROM BASIC,DISK BASIC, MS-DOS BASICのどれでも動作します。その他，FM TOWNSの『F-BASIC386 V1.1』にも対応するようにしています。注釈に「'TOWNSは」とある場合は，その行を注釈のとおりに打ち込んでください。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーBASIC V3.0)用

キミはピンポンの星のピンポン王になれるか！



ぴんぽんすたあ

平山　準悟

はじめに

このゲームは，ピンポンとRPGをプラスさせたゲームです。

すとうりい

この星では，ピンポンがスゴク流行(はや)っているので，まわりからは，ピンポンの星と呼ばれています。そこに，ペンギンのあなたが住んでいました。

が，この星ではピンポンが強くないと，みんなからバカにされるので，ピンポンが弱かったあなたは，毎日つらい思いをしていました。あなたは思った！絶対にピンポンで強くなって，みんなを見返してやるぞっ！と…。

はたしてあなたは「ぴんぽんすたあ」になれるのか？

あそびかた

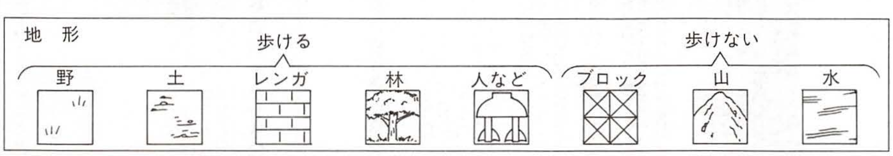
リスト1でスタート・ボタンを押したままRUNすれば，タイトルを省くことができます。操作は，マップ上のペンギンを動かしたり，ピンポンでもペンギンを動かします。

マップ上は，十字ボタンで移動します。またⒶボタンを押せばその場を調べることができます。そのとき，[人など]の地形だと話ができます(できない場合もある)。

ピンポンでは，✚の左右で動かすだけです。あと文字がでているとき，スタート・ボタンを押せばつぎに進みますが，そのとき，IF文をつかっているのですぐにボタンを離してください（とくにピンポンのところでは)。

ぴんぽんすたーのぽいんと

- **POINT 1**…はじめはとてもピンポンが弱くてたいへんだけど，まずは慣れよう。
- **POINT 2**…やられてしまうとEXPが$\frac{1}{2}$になってしまうので注意しよう。
- **POINT 3**…ボス敵を倒すと，道が開けるかも!?では，がんばってください。



《第1図》マップ上のキャラクター図

Rapas corner

最後に，ベーマガに掲載されているプログラムを見ると，みなさんすごいプログラムで，本当に私の力では足元にも及びません。私はアイデアでがんばりたいです。

えっと話は変わって，このゲームはメモリの少ないファミベに無理に詰めこんだので，全体的にぎこちなくなってしまいました。ゴメンなさい。

プログラム入力上の注意

プログラム中のキャラクター・コードの入力のしかたですが，KEY 1，CHR＄(200)⏎と入力すると[F1]キーにプログラム中のｇ０が入りますので，プログラ

《第1表》変数表

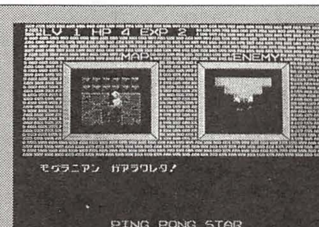
変数	内容
A( )	マップのチェック
A$( ), B$( )	マップキャラ上と下
LV	レベル
MP	最大体力
HP	体力
AC	攻撃力
SP	スピード
BP	ボールのスピード
TD	敵の種類
U, V	マップの座標



▲《写真1》これがタイトル画面です。ストーリーが中央にながれます

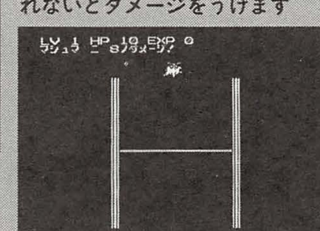
▼《写真2》ペンギンを動かしてピンポンの星を探検しよう





▲《写真3》マップ上を歩いていると敵があらわれて戦闘になります

▼《写真4》戦闘はピンポン・ゲームでします。ボールをうけきれないとダメージをうけます



★OFにだした回数は数しれず。が，いまだに載ったことはない。なにゆえじゃ～。影め，呪いをかけおったか～。(青森県南郡・平成浪人F-15E)……【影：つまんないんだもの…。でも，君の本名はおもしろいからそれを表にだせばいいかもしれないよ，肥後　将君。】

ム中の**g0**のところは，F1キーで入力してください。

また，各キャラのコードはつぎのとおりですので，同じように入力していってください。

g0＝200	g2＝202	f3＝195	l4＝244	m7＝255	m3＝251
g1＝201	g3＝203	l6＝246	l5＝245	f5＝197	h4＝212
j3＝227	m6＝254	i0＝216	m0＝248	i1＝217	f0＝192
l3＝243	h5＝213	i2＝218	m5＝253	g4＝204	÷ ＝182
l7＝247	e2＝186	m1＝249			ファ＝183

《リスト1》ぴんぽんすたあのタイトル画面作成プログラム・リスト

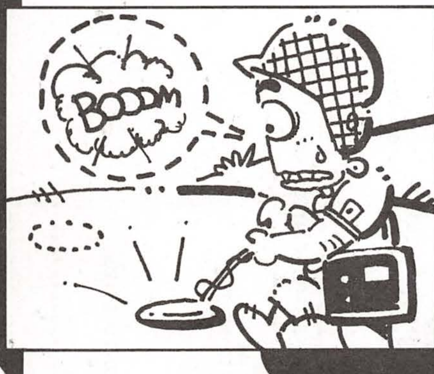
```
10 '  = PING PONG STAR =
20 CLS:CGEN2:SPRITEON:FILTER7:POKE&H4015,15:PALETB 0,15,48,41,25:PALETS 0,15,48,
38,2:PALETS 1,15,48,37,22:PALETS 2,15,48,25,41:PALETS 3,15,48,16,0:IFSTRIG(0)=1G
OTO220
30 '=30-200ｷﾞｮｳﾊ ｳﾀﾅｸﾃﾓｲｲﾃﾞｽ=
40 POKE&H4002,21,112,123,2:SCREEN0,1:CLS:FORI=0TO29:FORJ=0TO1:POKE&H48,RND(32),2
7+I:PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:NEXT:SCREEN0
50 VIEW:FORI=0TO2:FORJ=0TO239:POKE&H2005,0:POKE&H2005,J:PAUSE1:NEXT:NEXT
60 SCREEN0,1:LOCATE9,3:PRINT"PING  PONG":RESTORE190:FORI=0TO5:READ A$:LOCATE1,5+
I:PRINTA$:NEXT:FORI=0TO2:FORJ=0TO13:COLORJ*2,I*2+5,1:NEXT:NEXT
70 PALETB 1,15,6,22,38:SCREEN0:VIEW:PAUSE250
80 FORI=1TO255:FORJ=0TO255STEPI:POKE&H2005,J:POKE&H2005,0:A=0:POKE&H2005,255-J:P
OKE&H2005,0:NEXT:NEXT
90 SCREEN0,1:LOCATE0,17:PRINT"g0g1  g0g1  g0g1  g0g1  g0g1  g0g1  g0g1  ":POKE&H
48,28,17:PRINT"g0g1":FORI=0TO8:POKE&H48,30,47+I:PRINT"g2g3":POKE&H48,0,48+I:PRIN
T"g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3g2g3":POKE&H48,28,48+I:PRI
NT"g2g3":NEXT
100 POKE&H48,30,16:PRINT"  ":POKE&H48,30,45:PRINT"  ":LOCATE0,16:PRINT"
                ":POKE&H48,28,46:PRINT"  ":SCREEN0:VIEW:I=0:LOCATE9,12:PRINT"
PUSH-START":LOCATE5,14:PRINT"PRESENTED BY.RAPAS"
110 POKE&H2005,I:POKE&H2005,0:PALETB 1,1,3+A,17+A,33+A:A$="":B$="":A=RND(12):B=0
C=0:IFSTRIG(0)=1 GOTO150
120 I=I+1:IFI=255 I=0
130 IFW=12 W=0
140 GOTO110
150 VIEW:DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟVW":FORI=0TO200:SPRITE0,120,I:PAUSE1:NEXT:R
ESTORE200:FORI=0TO5:READ A$:A=LEN(A$):LOCATE0,14:FORJ=1TOA:PRINTMID$(A$,J,1);:PO
KE&H4000,201,196,34,87:PAUSE5:NEXT
160 LOCATE9,16:PRINT"PUSH-START"
170 IFSTRIG(0)<>1GOTO170
180 VIEW:NEXT:GOTO220
190 DATA"f3f3f3f3f3 f3f3f3f3f3 f3f3f3f3f3 f3f3f3f3f3","f3f3f3f3l6l6 l6f3f3
f3l6 f3f3l6l6f3f3 f3f3l6l6f3f3","f3f3f3f3f3f3  f3f3f3  f3f3f3f3f3 f3f3f3f3f3
","l6l6f3f3f3f3  f3f3f3  f3f3l6l6f3f3 f3f3l6f3f3l6","f3f3f3f3f3f3  f3f3f3  f3f3
 f3f3 f3f3 f3f3f3","l6l6l6l6l6l6  l6l6l6  l6l6  l6l6 l6l6 l6l6l6"
200 DATA"ﾋﾟﾝﾎﾟﾝｵｳ｢ﾜﾀｼﾊ ｺﾉﾎｼﾉ ｵｳ ﾃﾞｽ｡","ｺﾉﾎｼﾃﾞﾊ ﾋﾟﾝﾎﾟﾝｶﾞ ﾂﾖｸﾅｲﾄ ｲｹﾏｾﾝ｡","ﾌｯﾌｯﾌｯ.ｿ
ｺﾃﾞ ｿｺﾉｷﾐﾆ ﾋﾄｺﾄ...","ﾐｺﾞﾄ ﾜﾀｼｦ ﾋﾟﾝﾎﾟﾝﾃﾞ ﾀｵｼﾃﾐﾖ!!","ｷﾐﾉ ﾁｮｳｾﾝｦ ﾏｯﾃｲﾙｿﾞ...｣","ﾊﾀｼﾃ
 ｷﾐﾊ ﾋﾟﾝﾎﾟﾝｽﾀｰ ﾆ ﾅﾚﾙﾉｶ..."
210 ' =+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=
220 CLS:LOCATE7,8:PRINT"PING PONG STAR":LOCATE11,12PRINT"-WAIT-":SCREEN0,1:CLS
230 POKE&H48,30,27:PRINT"f3f3":FORI=0TO16:POKE&H48,0,28+I:PRINT"f3f3f3f3f3f3f3
f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3":POKE&H48,28,28+I:PRINT"f3f3f3f3":NEXT:
POKE&H48,30,44:PRINT"  "
240 POKE&H48,4,53:PRINT"j3j3 PING PONG STAR j3j3":POKE&H48,5,55:PRINT"PRESENTED
BY.RAPAS"
250 FORI=0TO1:LOCATEI*14+2,3:PRINT"l3l6l6l6l6l6l6l6l7":FORJ=0TO7:LOCATEI*14+2,
4+J:PRINT"l4            l4":NEXT:LOCATEI*14+2,12:PRINT"l5l6l6l6l6l6l6l6m0":NEXT
260 RESTORE310:FORI=0TO5:READA$:LOCATE18,5+I:PRINTA$:NEXT:LOCATE8,2:PRINT"MAP":L
OCATE20,2:PRINT"ENEMY"
270 FORI=0TO1:FORJ=0TO3:COLOR(I*14)+J*2+2,3,2:COLOR(I*14)+2,J*2+5,2:NEXT:FORJ=0T
O3:COLOR(I*14)+J*2+4,11,2:COLOR(I*14)+10,J*2+3,2:NEXT:NEXT
280 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:COLORJ*2+4,I*2+5,1:NEXT:NEXT:FORI=0TO2:FORJ=0TO2:COLORJ*
2+18,I*2+5,3:NEXT:NEXT:FORI=0TO13:COLORI*2,23,3:NEXT
290 PALETB 0,15,48,0,0:PALETB 1,15,41,17,22:PALETB 2,15,3,34,21:PALETB 3,15,33,9
,23:SCREEN0
300 CLS:PRINT"LIST2ｦ LOADｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":END
310 DATA"m5m5m5m5m5","h5m5m5m5h5","h5h5m5m5h5h5","h5h5m6m6h5h5","h5m6m6m6m6h
5","m6m6m6m6m6"
```

《リスト2》ぴんぽんすたあのメイン・プログラム・リスト

```
10 DIMA(3),A$(7),B$(7):LV=1MP=15AC=9SP=2BP=3TD=2U=1V=10FORI=0TO7:READA$(I),B$(I)
:NEXTPOKE&H4015,15:POKE&H400C,101,122,40,66:HP=MP
20 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:M=1PALETB 0,15,48,37,36VIEWGOSUB30:GOTO420
30 POKE&H48,0,29:PRINT"LV"LV" HP"HP" EXP"EX" ":IFHP<1M$="ﾔﾗﾚﾀｧ!"GOSUB50:R=0U=1V=
10EX=EX/2HP=MP:GOTO20
40 RETURN
50 LOCATE0,M*16PRINTM$
60 IFSTRIG(0)<>1GOTO60
70 LOCATE0,M*16PRINT"                              ":RETURN
80 I=0TK=RND(TD):RESTORE680
90 READT$,Q$,TH,TA,TS,TB,TE:IFI=TK GOTO110
100 I=I+1GOTO90
110 DEFSPRITE2,(RND(4),1,0,0,0)=Q$:SPRITE2,176,80:M$=T$+" ｶﾞｱﾗﾜﾚﾀ!"GOSUB50:LOCAT
E0,16PRINT"B.ｼｮｳﾌﾞ  A.ﾆｹﾞﾙ
120 IFSTRIG(0)=4GOTO170
130 IFSTRIG(0)=8NI=RND(3)GOTO150
140 GOTO120
150 IFNI=0M$="ﾀﾞﾒｯ!ﾂｶﾏｯﾁｬｯﾀ!"GOSUB50:GOTO170
160 SPRITE2:M$="ﾗｯｷｰ!ｳﾏｸﾆｹﾞﾀｮ!"GOSUB50:R=0GOTO510
170 ERA0:DEFSPRITE0,(3,0,0,0,0)="i7"DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)="ｽｾｿﾀ"M=0I=0CLS:PALET
B 0,15,48,9,9
180 POKE&H48,7,34+I:PRINT"e2m7m7m7m7m7m7m7m7m7m7m7e2":I=I+1IFI=19GOTO200
190 GOTO180
200 LOCATE8,13PRINT"f5f5f5f5f5f5f5f5f5f5f5f5
210 I=-BP:X=124XT=120XB=124Y=202SPRITE2,XT,38:SPRITE0,XB,Y:SPRITE1,X,208:GOSUB30
220 S=STICK(0)X=X+((S=2ANDX>80)-(S=1ANDX<166))*SP:SPRITE1,X-4,208:XB=XB+SI:Y=Y+I
:SPRITE0,XB,Y
230 IFXT>XB XT=XT-TS:GOTO250
240 IFXT<XB XT=XT+TS
250 SPRITE2,XT-4,38:IFABS(XT-XB)<12ANDABS(46-Y)<SP I=TB:GOTO320
260 IFY<38GOTO360
270 IFABS(X-XB)<12ANDABS(208-Y)<TB I=-SP:GOTO320
280 IFY>216GOTO410
290 IFXB>168 GOTO340
300 IFXB<80 GOTO330
310 GOTO220
320 SI=RND(2)ONSI GOTO340
330 SI=RND(9)+5GOTO350
340 SI=RND(9)+5SI=-SI
350 POKE&H4001,179,128,88:GOTO220
360 AA=RND(AC):V$=STR$(AA):M$=T$+" ﾆ"+V$+"ﾉﾀﾞﾒｰｼﾞ!"GOSUB50:TH=TH-AA:IFTH<0M$=T$+
" ｦﾀｵｼﾀ!"GOSUB50:GOTO380
370 GOTO210
380 LOCATE0,0PRINT"+"TE"EXP":M$=""GOSUB50:EX=EX+TE:IFEX>LV*4M$="ﾚﾍﾞﾙUP!"GOSUB50:
AC=AC+5MP=MP+7LV=LV+1EX=0IFLV<21IFLV MOD4=0M$="ﾋﾟﾝﾎﾟﾝﾎﾟｲﾝﾄUP!"GOSUB50:SP=SP+1BP=
BP+1
390 IFR=1R=0RETURN
400 GOTO20
410 AA=RND(TA):V$=STR$(AA):M$="ｱﾅﾀﾊ"+V$+"ﾉﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｳｹﾀ!"GOSUB50:HP=HP-AA:GOTO210
420 I=0J=0K=0L=0DEFMOVE(0)=SPRITE(4,Z,3,1,0,0)MOVE0:POSITION0,64,76:RESTORE690
430 READA$:I=I+1IFI=V I=0GOTO450
440 GOTO430
450 B$=MID$(A$,U,3)
460 W=VAL(MID$(B$,I+1,1)):LOCATEI*2+4,L*2+5PRINTA$(W):LOCATEI*2+4,L*2+6PRINTB$(W
):IF(J+1)MOD2=0A(K)=W:K=K+1
470 J=J+1I=I+1IFI=3I=0:L=L+1READA$:ONK GOTO450,450,450,490
480 GOTO460
490 IFLV<4ANDU=9ANDV=6M$="ﾚﾍﾞﾙｦｱｹﾞﾖ!"GOSUB50:V=7GOTO420
500 N=RND(4)IFN=0GOTO80
510 S=STICK(0)IFS=1IFA(2)<5U=U+1Z=3GOTO420
520 IFS=2IFA(1)<5U=U-1Z=7GOTO420
530 IFS=8IFA(0)<5V=V-1Z=1GOTO420
540 IFS=4IFA(3)<5V=V+1Z=5GOTO420
550 IFSTRIG(0)=8GOTO570
560 MOVE0:POSITION0,64,76:GOTO510
570 IFU=5ANDV=1ORV=10ANDU=9ORU=20M$="HPｶｲﾌｸ!"GOSUB50:HP=MP:GOSUB30
580 IFV=3ANDU=1ORV=3ANDU=3M$="ﾖｳｺｿ!"GOSUB50
590 IFU=2ANDV=1M$="ｵｳ｢ﾌﾌﾌ..｣"GOSUB50:IFZA=2T$="ﾋﾟﾝﾎﾟﾝｵｳ"Q$="ﾋﾟﾌﾟVW"TH=350TA=350T
S=7TB=7R=1GOSUB110:ZA=3M$="ｸﾛｽﾍ ﾕｹ!"GOSUB50:GOTO20
600 IFZA=3ANDU=14ANDV=2M$="ﾜｰﾌﾟ!"GOSUB50:U=3V=10GOTO420
610 IFZA=1ANDU=12ANDV=7T$="ｻﾞｰﾝ"Q$="ﾙﾚVW"TH=250TA=99TS=6TB=5R=1GOSUB110:ZA=2M$="
ｵｳﾆ ｱｴ!"GOSUB50:GOTO20
620 IFU=3ANDV=9M$="ｻｲｺﾞﾀﾞ!"GOSUB50:T$="ｺﾞｯﾄ"Q$="ｿﾞﾀﾞｻｼ"TH=650TA=600TS=8TB=8R=1GO
SUB110:GOTO650
630 IFZA=0ANDU=13ANDV=5T$="ｷｬﾝｻｰ"Q$="f0f5VW"TH=110TA=65TS=4TB=5R=1GOSUB110:ZA=1T
D=4GOTO20
640 M$="ﾅﾆﾓﾅｲ."GOSUB50:GOTO510
650 PRINT"HAPPY END
660 GOTO660
670 DATA"i1m5","m5i1","m7g4","g4m7","f3f3","f3f3","i0i2","i2i0","m1m3","h4h4","f
0f0","f0f0","g0g1","g2g3","m6m6","m6m6"
680 DATA"ﾏｼｭﾏ","<=÷ﾌｧ",9,7,2,3,1,"ﾓｸﾞﾗﾆｱﾝ","89ｿﾀ",18,16,3,3,4,"ﾅｲﾄ","PQｯｶﾞ",40,6
0,3,4,9,"ﾃﾞｽﾄｰﾝ","ﾛﾜ>?",99,99,5,6,30
690 DATA5555555666666666666666,504054200000602001116,522252201110622266116,542
455201710602063373 7,552552201110366633371 7,522222200000343333771 7,5555555774277
73377117,700003300077427777 1117
700 DATA700600000037713113311 7,706460000003771331122 5,706260052423373311124 5,777
677755557777777755 5,0
```


★ストリートファイターIIのリュウは「総合保険」「児童保険」と叫んでいるけどなぜ？（島根県松江市・内山尚則19才）……【影：ストIIみたいにボッカンボッカン殴り合いをするゲームは教育上悪いと言われがちなので，ちょっと頭のいいところもね。】

FM-7/77/AV(F-BASIC V3.0)用



神経すり減らしてタイム・アタックだ！

Mine Sweeper（マイン スイーパー）

佐々木智義

●ゲームの内容●

Windowsなどで見かける地雷処理ゲームをFM-7/77で作ってみました。ただし，このプログラムは他のものとちがってフィールドは六角形のマスに区切られています。

フィールドには地雷がランダムに埋められています。この地雷に触れないようにして地雷のないマスをすべて開いてください。

●遊びかた●

プログラムを作成すると，最初にゲームのレベルを尋ねてきます。レベルを入力するとマップを作成してゲーム開始です。

マスを指定するカーソル（緑色）は，テンキーの[1]～[6]で移動します。

スペース・キーを押すと，カーソルのあるマスが開き，そのマスの周囲にある地雷の数が表示されます。

ただし，開いたマスに地雷が埋まっていた場合には地雷が爆発してゲーム・オーバーとなります。

いくつかのマスを開き，「このへんがあやしい」と思うマスがあったら，カーソルをそのマスに移動してリターン・キーを押してください。目印（フラグ）として，マスが赤くなります。フラグを立てたマスは開くことができません。

フラグはいくつでも立てることができます。ただし，すでに開けたマスにフラグを立てることはできません。

フラグを解除するには，フラグの立っているマスをカーソルで指定してリターン・キーを押してください。

地雷の埋まっていないマスをすべて開けると，かかった時間を表示してゲーム終了となります。適当なキーを押すとレベル入力に戻ります。

●改造のアドバイス●

各レベルのフィールドの大きさと地雷の数は2290行のDATA文に書いてあります。もっとむずかしい条件でプレイしたい人は，ここを書きかえてください。

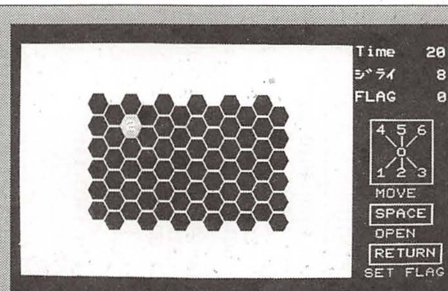
★　★

《第1表》主な変数

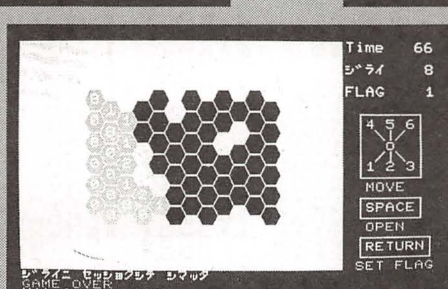
変数	内容
MAP(X, Y)	仮想画面用配列
WX( ), WY( ), NX, NY	フィールドの大きさ
KK( ), NK	地雷の数
KX( ), KY( )	地雷の位置
SX, SY	カーソルの位置
V	移動方向
N	まだ開けてないマスの数
NF	立てたフラグの数
LV	ゲームのレベル
HT( )	最高タイム



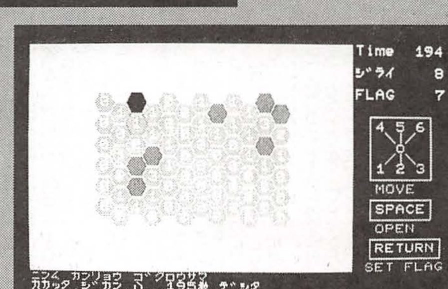
◀《写真1》これがタイトル画面です。レベルを選んでゲーム・スタート



◀《写真2》画面内のどこに埋められているかわからない地雷を探しだすゲーム



◀《写真3》マスの中の数字をたよりに地雷の位置をマーキングしていきます



◀《写真4》全部の地雷の位置をマーキングするとクリアとなります

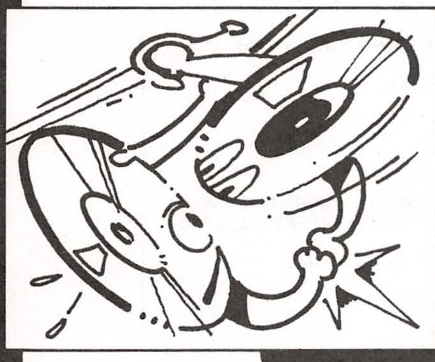
★今までファックスでコピーできることを知らなかった僕は時代遅れなんだろうか。(千葉県船橋市・流石20才)……【**編集長**：私にファックスで「サンタフェ」の一部を送り付けた者がおる。正直に送った者は手をあげたまえ‼**影**：はい，コピーしようと思って…。】

Mine Sweeperのプログラム・リスト

```
1000 WIDTH 40,25:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-Z:GOTO 2170
1010 '
1020 ' ================= MOVE ==================
1030 CH=4:X=SX:Y=SY:GOSUB 2120
1040 LOCATE 36,0:PRINT USING "####";TIME-TO
1050 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1040
1060 V=INSTR(K$,A$):IF V=0 THEN 1040
1070 IF V=>7 THEN IF V=7 THEN 1120 ELSE 1220
1080 CH=7:PLAY "O4C32":GOSUB 2120:GOSUB 1320
1090 IF XX<1 OR XX>NX THEN XX=SX
1100 IF YY<1 OR YY>NY THEN YY=SY
1110 SX=XX:SY=YY:GOTO 1030
1120 ' ------------------ OPEN -------------------
1130 IF MAP(SX,SY)=1 THEN 1500
1140 IF (MAP(SX,SY) AND 2)=2 THEN BEEP:GOTO 1010
1150 IF (MAP(SX,SY) AND 4)=4 THEN 1010
1160 SUM=0
1170 FOR V=1 TO 6:GOSUB 1320:SUM=SUM+(MAP(XX,YY) AND 1):NEXT V
1180 PLAY "O6C16":CH=4:GOSUB 2120:PAINT (GX,GY+1),1,4
1190 SYMBOL (GX,GY+4),CHR$(48+SUM),2,1,7
1200 MAP(SX,SY)=4
1210 N=N-1:IF N=0 THEN 1430 ELSE 1010
1220 ' ---------------- SET FLAG -----------------
1230 IF (MAP(SX,SY) AND 4)=4 THEN BEEP:GOTO 1010
1240 IF (MAP(SX,SY) AND 2)=2 THEN 1280
1250 CH=4:GOSUB 2120:PLAY "O6C16":PAINT (GX,GY+1),2,4
1260 NF=NF+1:LOCATE 37,4:PRINT USING "###";NF
1270 MAP(SX,SY)=MAP(SX,SY) OR 2:GOTO 1010
1280 '
1290 CH=4:GOSUB 2120:PLAY "O6C16":PAINT (GX,GY+1),0,4
1300 NF=NF-1:LOCATE 37,4:PRINT USING "###";NF
1310 MAP(SX,SY)=MAP(SX,SY) AND 1:GOTO 1010
1320 '
1330 ' <<<<<<<<<<<<< ｻﾞﾋｮｳ ｹｲｻﾝ sub >>>>>>>>>>>>>>
1340 M=SX MOD 2
1350 ON V GOTO 1360,1370,1380,1390,1400,1410
1360 XX=SX-1:YY=SY+1-M:GOTO 1420
1370 XX=SX:  YY=SY+1:  GOTO 1420
1380 XX=SX+1:YY=SY+1-M:GOTO 1420
1390 XX=SX-1:YY=SY-M:  GOTO 1420
1400 XX=SX:  YY=SY-1:  GOTO 1420
1410 XX=SX+1:YY=SY-M
1420 RETURN
1430 '
1440 ' ============== ROUND CLEAR ==============
1450 TI=TIME-TO:IF HT(LV)=0 OR HT(LV)>TI THEN HT(LV)=TI
1460 COLOR 4:LOCATE 0,22:PRINT "ﾆﾝﾑ ｶﾝﾘｮｳ ｺﾞｸﾛｳｻﾏ"
1470 COLOR 6:LOCATE 0,23:PRINT USING "ｶｶｯﾀ ｼﾞｶﾝ ﾊ ####秒 ﾃﾞｼﾀ";TI
1480 COLOR 5:LOCATE 0,24:PRINT "Hit Any Key!!";
1490 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1490 ELSE 1620
1500 '
1510 ' ================= MISS ==================
1520 FOR I=1 TO 5
1530   SOUND 6,94:SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 11,32:SOUND 12,28:SOUND 13,0
1540   FOR T=0 TO 100:NEXT T
1550 NEXT I
1560 CH=3
1570 FOR I=1 TO KK(LV):X=KX(I):Y=KY(I):GOSUB 2120:PAINT (GX,GY+1),3,3:NEXT I
1580 COLOR 3:LOCATE 0,22:PRINT "ｼﾞﾗｲﾆ ｾｯｼｮｸｼﾃ ｼﾏｯﾀ"
1590 COLOR 2:LOCATE 0,23:PRINT "GAME OVER"
1600 COLOR 6:LOCATE 0,24:PRINT "Hit Any Key!!";
1610 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1610
1620 '
1630 ' ==============  MAKE MAP  ==============
1640 CLS:COLOR 7
1650 SYMBOL (32,18),S$,6,4,6:SYMBOL (34,19),S$,6,4,2
1660 LOCATE 6, 6:PRINT "┌─────┬───────────┬─────┐"
1670 LOCATE 6, 7:PRINT "|     | Area Data  | Best |"
1680 LOCATE 6, 8:PRINT "|LEVEL├───────────┤ Time |"
1690 LOCATE 6, 9:PRINT "|     |  X  Y  ｼﾞﾗｲ|  (秒)|"
1700 LOCATE 6,10:PRINT "├─────┼───────────┼─────┤"
1710 FOR I=1 TO 5
1720   LOCATE 6,10+I:PRINT USING "|  #  | ## ##   ## | #### |";I;WX(I);WY(I);KK(
I);HT(I)
1730 NEXT I
1740 LOCATE 6,16:PRINT "└─────┴───────────┴─────┘"
1750 LOCATE 14,20:LINE INPUT "LEVEL (1-5) ";L$:LV=VAL(L$)
1760 IF LV<1 OR LV>5 THEN 1750
1770 '
1780 CLS:LINE (0,0)-(492,174),PSET,7,B
1790 NX=WX(LV):NY=WY(LV):NK=KK(LV):NF=0
1800 CH=7:FOR Y=1 TO NY:FOR X=1 TO NX:GOSUB 2120:NEXT X:NEXT Y
1810 PAINT(1,1),5,7
1820 '
1830 FOR Y=0 TO NY+1:FOR X=0 TO NX+1:MAP(X,Y)=0:NEXT X:NEXT Y
1840 FOR I=1 TO NK
1850   X=FN RN(NX):Y=FN RN(NY):IF MAP(X,Y)<>0 THEN 1850 ELSE MAP(X,Y)=1
1860   KX(I)=X:KY(I)=Y
1870 NEXT I
1880 SX=NX/2:SY=NY/2:N=NX*NY-NK
1890 LOCATE 31,0:PRINT "Time"
1900 LOCATE 31,2:PRINT USING "ｼﾞﾗｲ   ##";NK
1910 LOCATE 31,4:PRINT USING "FLAG  ###";NF
1920 COLOR 6
1930 LOCATE 32, 6:PRINT "┌─────┐"
1940 LOCATE 32, 7:PRINT "|4 5 6|"
1950 LOCATE 32, 8:PRINT "| \|/ |"
1960 LOCATE 32, 9:PRINT "|  o  |"
1970 LOCATE 32,10:PRINT "| /|\ |"
1980 LOCATE 32,11:PRINT "|1 2 3|"
1990 LOCATE 32,12:PRINT "└─────┘"
2000 COLOR 4:LOCATE 33,13:PRINT "MOVE"
2010 COLOR 6
2020 LOCATE 32,14:PRINT "┌─────┐"
2030 LOCATE 32,15:PRINT "|SPACE|"
2040 LOCATE 32,16:PRINT "└─────┘"
2050 COLOR 4:LOCATE 33,17:PRINT "OPEN"
2060 COLOR 6
2070 LOCATE 32,18:PRINT "┌──────┐"
2080 LOCATE 32,19:PRINT "|RETURN|"
2090 LOCATE 32,20:PRINT "└──────┘"
2100 COLOR4:LOCATE 32,21:PRINT "SET FLAG"
2110 TO=TIME:COLOR 7:GOTO 1010
2120 '
2130 ' <<<<<<<<<<<< DRAW HEX  sub >>>>>>>>>>>>
2140 GX=X*24+OFSETX(LV):GY=Y*16-(X MOD 2)*8+OFSETY(LV)
2150 CONNECT (GX,GY)-(GX+16,GY)-(GX+24,GY+8)-(GX+16,GY+16)-(GX,GY+16)-(GX-8,GY+8
)-(GX,GY),CH,PSET
2160 RETURN
2170 '
2180 ' ============== INITIALIZE ============
2190 DIM MAP(21,21),KX(40),KY(40),VX(5),VY(5),WX(5),WY(5),KK(5)
2200 DIM HS(5),HT(5),OFSETX(5),OFSETY(5)
2210 DEFFN RN(X)=INT(RND(1)*X)+1
2220 FOR I=1 TO 5:READ WX(I),WY(I),KK(I):NEXT I
2230 FOR I=1 TO 5:READ OFSETX(I),OFSETY(I):NEXT I
2240 FOR I=1 TO 5:HT(I)=0:HS(I)=0:NEXT I
2250 S$="Mine Sweeper"
2260 K$="123456 "+CHR$(13)
2270 GOTO 1620
2280 '
2290 DATA 12,6,8,16,8,12,16,8,16,20,10,20,20,10,25
2300 DATA 86,26,36,12,36,12,-14,-4,-14,-4
2310 '
2320 ' *********************************************
2330 ' *              Mine Sweeper                 *
2340 ' *          By Tomoyoshi Sasaki              *
2350 ' *                          1992/05/11       *
2360 ' *********************************************
```

★まさか大学のレポートでベーマガが役に立つとは…(どこだったかは秘密)。(東京都足立区・**だらいず〜し21才**)……【**影**：ベーマガ内で最も多い情報量をほこるOFは勉強にも役立ちます。**Dr.D**：いやいや，情報量では負けるが，役に立つならチェッカーじゃよ。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V1.2 L21)用



ディスクバトラーのつぎはもうこれしかない!?

CD-BATTLER（シーディーバトラー）

ZUO SOFT

ストーリー

2001年，世界のすべての情報はCD-ROMに入れられるようになった。そして，すべての人工知能を持った乗り物のプログラムもCD-ROMの中に収められていた。そんな時代にはじまった第三次世界大戦は，まさに情報戦争となった。すべての機械はCD-ROMのプログラムによって作動していたので，人間はただその機械にCD-ROMを入れるだけだった。そんな時代にあなたはいる。

遊びかた

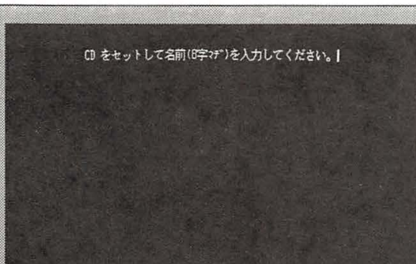
まず，適当なCDを２枚以上用意してください。「実行」したら１枚目をセットしてその名前を入力し，リターン・キーを押してください。つぎに2枚目を同じように登録してください。すると，「[1]＝登録　[2]＝対戦」と表示されるので，CDを３枚以上用意しているときは[1]，対戦モードに移りたいときは[2]を押してリターン・キーを押してください。

「対戦」を選ぶと，画面に登録されているCDデータが表示されるので，その中から対戦させるものを二つ選んでください。たとえば，No.1とNo.2を対戦させたいときは，「1，2」と入力してリターン・キーを押してください。すると，対戦がはじまります。

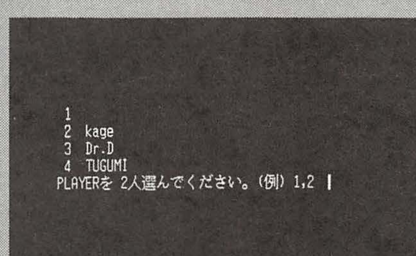
CDの中に入っているデータによって，体力，攻撃力などが決定されます。そのデータは未来の戦車にLOADされて人間の操作なしに人工知能によって戦います。体力がなくなるまで誰にもその動きを止めることはできません。

楽しみかた

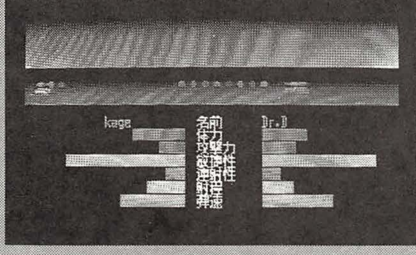
３人から10人がそれぞれ自慢のCDを持ちよってリーグ戦を行なうのがおもしろいと思います。そしてどんなCDが一番強いか研究してみてください。まあ，CDから読み取れる情報なんてたかが知れてるから簡単だと思うけど。身近なCDでは，SYSTEM V1.1 L30が強かったです。



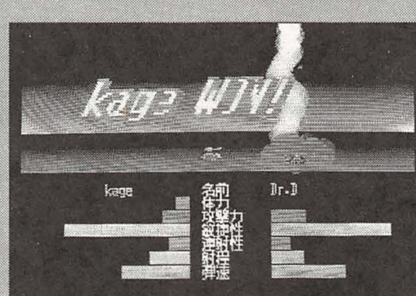
▲《写真１》ゲームをはじめる前にCDを何枚か用意しておくといいぞ



▲《写真２》CDからデータを取りだして戦車を作ったら戦闘開始だ！



▲《写真３》戦闘はすべてコンピュータがやってくれるので見守るだけ



▲《写真４》どちらかの体力がなくなるまで戦闘は終わらないぞ

CHECKER FLAG

Dr.D：CDバトラーとは，おもしろいところに目をつけたね。

影：やった！また勝った！私の「仮面ライダー音楽全集」強いなあ！

編：うーん，３連敗。実際の戦争もストーリーのようなコンピュータ・ウォーズになったら怖いですね。

つぐ美：まあ！戦争なんてコンピュータを使わなくても恐ろしいものなんですから！ほんと，ゲームの中だけにとどめてほしいわ。

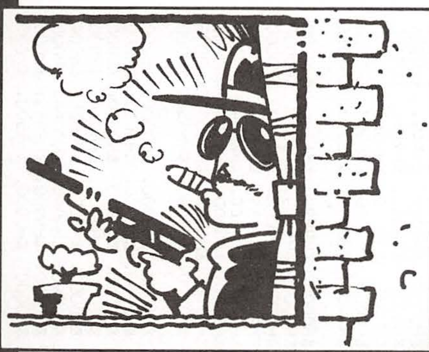
★やはり全機種対応BASICプログラムでしょう！大昔のヤツも再掲載してほしいな。(香川県大川郡・**大須賀政彦18才**)……【**影**：お姉さーん，どうして機種がちがうとプログラムが動かなくなるの？**つぐ美**：それはね，機械の中身がちがうからよ。ね，ガソリン君。】

CD-BATTLERのプログラム・リスト

```
10 '★  CD-BATTLER
20 '★  FM-TOWNS F-BASIC386V1.1L21用
30 '★  制作／佐井川師治（C）ZUO SOFT 1992 作品NO.9
40 COLOR 7,0,7,0:CLS:BGM 1:DEFINT A-Z:FOR A=0 TO 13:PART A,13-A:NEXT
50 DIM CH%(63),C%(10),CC%(21,10),NA$(21)
60 SCREEN@ 0:DEF SPRITE 3:RANDOMIZE TIME:LOAD@"Q:¥FJ¥PCM¥RYM_ALL4.PMB"
70 DEF SPRITE 99,0:RESTORE 780:FOR J=0 TO 63
80 READ A$:A!=VAL("&H"+A$):IF A!>=32768 THEN A!=A!-65536
90 CH%(J)=A!:NEXT:DEF SPRITE 0,I,CH%,0
100 CLS:CIRCLE(8,8),2,7,,,,F:GET@A(0,0)-(15,15),CH%
110 DEF SPRITE 0,1,CH%,0:SCREEN@ 1:T=0
120 :
130 '★メイン・ループ
140 PLAY OFF:PLAY"%LT120@3O4L1V8A1G2A2E1G2A2B1A2B2>C1<B1A1","%R@3O4L1V8F1E
2F2C1E2F2G1F2G2A1G1F1","%C@9O2L8V8(DDDD)4(CCCC)4(EEEE)4(FFFF)(EEEE)F1","%C
@1O1L16V8((CRCR>CR<C>CRC<CR>C<CC>C<)4)"
150 IF T>1 SPRITE OFF:CLS:INPUT"[1]=登録  [2]=対戦   ",A ELSE A=1
160 IF A=1 AND T<20 GOSUB 190
170 X(0)=120:X(1)=160:GOSUB 250:GOSUB 670:GOSUB 410:GOTO 130
180 :
190 '★CDデータを読み込む
200 SPRITE OFF:CLS:T=T+1
210 INPUT"CD をセットして名前(8字ﾏﾃﾞ)を入力してください。",NA$(T)
220 IF LEN(NA$(A))>8 BEEP:GOTO 210 ELSE CDINF C%
230 FOR B=1 TO 5:CC%(T,B)=C%(B):NEXT:CD STOP:RETURN 150
240 :
250 '★画面表示
260 PLAY OFF:PLAY"%CT150@1L12V8O1(((O1C6C>CC<C))3C6C>CCC>%LBB%CGEE%RC%CO1)
4","%C@9L12V8O2((C6C>C6<C)4(D6D>D6<D)4)4"
270 SPRITE OFF:CLS:FOR A=1 TO T:PRINT A;" ";NA$(A):NEXT
280 INPUT"PLAYERを 2人選んでください。(例) 1,2  ",A(0),A(1):FOR A=0 TO 1
290 P(A,1)=CC%(A(A),2)*10-CC%(A(A),4)*3
300 P(A,2)=ABS(100-CC%(A(A),5)*5+CC%(A(A),3)):P(A,3)=CC%(A(A),1)
310 P(A,4)=CC%(A(A),3)+10:P(A,6)=15-CC%(A(A),2)/7:P(A,5)=(CC%(A(A),4)/5+10
)*P(A,6):N$(A)=NA$(A(A)):NEXT:P(1,6)=-P(1,6):PLAY OFF
320 SPRITE ON:CLS:FOR A=0 TO 1:DEF SPRITE 1,A,(X(A),100),0:SPRITE 0,A,1
330 VX(A)=0:TM(A)=0:CO(A)=0:NEXT:F(0)=1:F(1)=0:CO=0:SPRITE 3,1,2
340 FOR A=90 TO 120:LINE(0,A)-(320,A),PSET,[0,(A-80)*6,0]:NEXT
350 FOR A=40 TO 90:LINE(0,A)-(320,A),PSET,[(A-10)*2,0,(A-40)*5]:NEXT
360 PLAY"T150%C@9V8L16O2BRBRARAGRGERDRCRERRERRG8&G2","%C@1V8L16O2CRCRCRO3%
LBBR%CGGR%RERCRO2%C(C<CC>)O6E4.O2C32C32CCC"
370 PLAY"A8G8B8GA8AG8B8GE&E2G2","O1((CC>C<C)4)"
380  PLAY"A8A8GA8A8AAAG8A8E8E8DE8E8EEED8E8","((CC>C<C))3O2CCCC>%LBB%RGE"
390  PLAY"R4B4>D8<B4A8&A2G4A4","%CO2L8(C<C>)O3%LBBR%CGRGG%REERCR":RETURN
400 :
410 '★戦闘と結果
420 FOR F=0 TO 1:X=SPRITE(F,6):IF TM(F)=1 GOSUB 530
430 IF PLAY(0)=0 GOSUB 360
440 IF CO(F) CO(F)=CO(F)-1:IF CO(F)=0 SPRITE 4,F,0
450 A=RND(1)*2-1:VX=VX(F)-A*(ABS(VX(F)+A)<=P(F,3))
460 IF ABS(X(0)-X(1))<32 VX(0)=-1:VX(1)=1
470 IF X+VX<230 AND X+VX>10  VX(F)=VX ELSE VX(F)=0
480 CO=CO+1:IF CO=300 CO=0:VX(0)=P(0,3)*3:VX(1)=-P(1,3)*3
490 SPRITE 6,F,VX(F):X(F)=X+VX:IF TM(F)=0 AND RND(1)*1000<P(F,4) THEN 510
500 NEXT:GOTO 410
510 TM(F)=1:TX(F)=X(F):SH(F)=P(F,5)/ABS(P(F,6))
520 DEF SPRITE 1,F+2,(X(F),96),1:SPRITE 0,F+2,1:GOTO 500
530 SH(F)=SH(F)-1:IF SH(F)=0 TM(F)=0:SPRITE 0,F+2,0:RETURN
540 IF ABS(SPRITE(F+2,6)-X(F(F)))<8 THEN 560
550 SPRITE 6,F+2,P(F,6):RETURN
560 BEEP:CO=0:TM(F)=0:SPRITE 0,F+2,0:VX(F(F))=VX(F(F))+P(F,6)/3
570 P(F(F),1)=P(F(F),1)-P(F,2):ON F+1 GOSUB 750,740
580 IF P(F(F),1)<=0 RETURN 600
590 SPRITE 4,F(F),1:CO(F(F))=20:GOTO 550
600 PLAY OFF:PLAY"T150%L@6V8O4L12(B4RAG)(>C4<RBA)B4>C4E4<AR>C&C1","%R@7V8O
4L12(G4RFE)(A4RGF)G4A4>C4<FRG&G1","%C@9V8L12O2(EREEEE)(FRFFFF)E4F4G4DRC1",
"%C@1V8L12O1(C6C>C6<C)4>(C6C))%LBB%CG%RERC","%C@1V8L64O2GEFDFEFDGDEFCDCR8B
FGGFGFGEFFGFGEFDGEFDCDDCDCFDCDCDC
610 F=F(F):X=X(F):SPRITE 4,F,2:SPRITE 6,F,,8:FOR A=100 TO 0 STEP -3
620 CIRCLE((X(F)+RND(1)*40-12)*1!,115-RND(1)*16),8,2,,,,F,PASTEL
630 CIRCLE(X*1!,A),8,7,,,,F,PASTEL:X=X+RND(1)*8-4:NEXT
640 COLOR ,2:SYMBOL(50,50),N$(F(F))+" WON!",2,2,7,,,15:COLOR ,0
650 WAIT 500:RETURN
660 :
670 '★データ表示
680 RESTORE 770:V(0)=-1:V(1)=1
690 FOR A=1 TO 7:READ A$,C!:SYMBOL(140,120+A*10),A$,.6!,.6!,7
700 FOR B=0 TO 1
710 IF A=1 SYMBOL(190+(B=0)*120,130),N$(B),.6!,.6!,5:GOTO 730
720 LINE(160+30*V(B),120+A*10)-(160+(30+ABS(P(B,A-1))*C!)*V(B),A*10+128),P
SET,A-1,BF
730 NEXT B,A:RETURN
740 LINE(-1,140)-(130-P(0,1)*.125!,148),PSET,0,BF:RETURN
750 LINE(320,140)-(190+P(1,1)*.125!,148),PSET,0,BF:RETURN
760 '★データ
770 DATA 名前,1,体力,.125,攻撃力,.5,敏捷性,30,連射性,.3,射程,.25,弾速,6
780 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
790 DATA 0000,FCC4,004F,F4C0,4000,CCCC,CCCC,4CCC,4000,CC44,444C,0000
800 DATA 0000,8888,0088,0000,4400,CCC4,44CC,000F,C440,CCCC,CCCC,0FFC
810 DATA 9C40,9999,9999,0FC1,99C4,6E6E,6E6E,FC99,E144,E6E6,E6E6,4416
820 DATA 1100,1911,9191,0091,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
830 DATA 0000,0000,0000,0000
```


★つぐ美さん，P.N.を瑞葵祐一（みずきゆういち）にかえてもいいでしょ？（大阪府東大阪市・**岡渕友一15才**）……【**つぐ美**：そういうのは私じゃなくって，家庭裁判所にきくのよ。わかった？**裁判長影**：判決。めんどくさい漢字のP.N.は却下します。以上。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1L21)用



2人同時(?)対戦ガン・シューティング・ゲーム

THE TWO-PLAY SHOT!

（ザ トゥー プレイ ショット）

TMYK

ストーリー

あるところに2組の集団がありました。

1「オレたちのほうがきさまらより射撃のウデはいいぜ」

2「なにを言う。オレらのほうがいいにきまってるさ。片腹痛いわ」

1「よし。ならば勝負だ」

2「場所はあのビル(?)だな」

そうして，ビルで銃撃戦がはじまった……。

実行～遊び～

普通にプログラムを打ち，実行させてください。実行の前にはシステムCDを入れておいてください。

実行すると，画面が赤く光り，音が鳴ってタイトルがでます。ボタンを押すとはじまります。

２人用なので，はじめる前に誰か引っぱってきてください。

攻撃側はマウス，防御側はキーボードを使います。ターン終了時に交換してください。

ゲーム前に「○Pの番です。」とでてくるのは，○Pが攻撃だということです。

スタートすると，何もでてきません。防御側が１～９のキーを押すとでてきます（位置はテンキーの配列と同じです。テンキーのない人すみません）。

攻撃側はマウスを操って左ボタンを押すとSHOT！です。うまく当たると，残シールド×10の得点が入ります。また，しばらくすると敵が弾を撃ってきます。赤く光り，シールドが１減ります。シールドが０になったり，100人殺せばターン終了となります。弾を撃った敵を撃っても無駄です。ターン終了時にボーナスが入ります。100人殺していれば，特別に1000点入ります。

また，シールドが5ならば，パーフェクト・ボーナスとして4000点入ります。

２人ともこれを３回繰り返すとゲーム終了となります。

プログラム

キャラクターはそれぞれ16×16のキャラを７×７倍に表示しています。ＩＦ文が多いのはちょっと……。

変数とプログラムについては表を見てください。

最後に

これがこの年最後のプログラムです。受験生はつらい！TOWNSユーザーの人がんばってください。

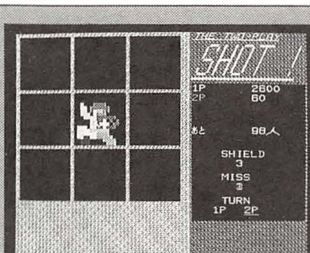
★参考

●ベーマガ90年６月号「Dr.D の野望&ガンマン影」木村奉史さん

●このプログラムは２MB必要だと思います。

《第１表》プログラムの内容

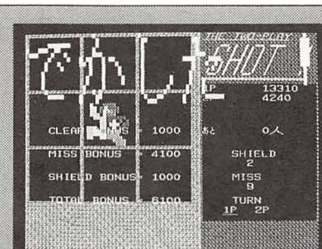
行番号	内容
10～ 60	初期設定
100～190	画面設定
240～290	防御側の行動
310～360	敵の行動
370～410	攻撃側の行動
420～500	全員殺したとき
510～550	死亡したとき
560～650	ゲーム終了
670～730	タイトル
740～810	得点などの表示
820～1080	データ



▲《写真１》１人がテンキーで敵をだしてもう１人がマウスを使って敵を撃ちます

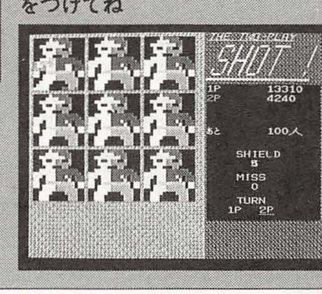
▼《写真２》出現した敵にすばやくカーソルを合わせて撃たないとやられちゃうぞ！





▲《写真３》100人の敵を全部やっつけるか自分が死ぬと交替です

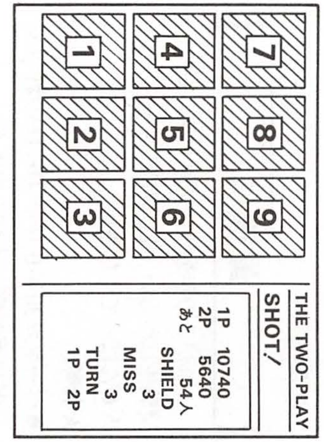
▼《写真４》一度にキーを全部押すとこうなっちゃうから気をつけてね



★聞くところによると…。(岡山市・今川佳信16才)……【影：いいや，聞かなくてもわかる。編：何がですか？影：だから私がハンサムってことだろ。つぐ美：ケラケラケララララ♬。影：わ，わ，わ，何，その人をバカにしたような笑い(西田敏行調セリフ)。】

《第2表》変数表

SC(1～2)…得点
HV…………殺した人間の数
SH…………シールド
MS…………はずれ
TVR ………攻撃側のプレイヤー
INI ………回数
A …………雑用
PX, PY ……敵表示
D(3, 3) ……敵の状態
　　0—空白, 1—ノーマル,
　　2—発砲, 死亡
TI(3, 3) ……敵のタイミング
PC1%, PC2%… PCM音源用
A% …………キャラクター・データ



《第1図》キーボード対応図

THE TWO-PLAY SHOT!のプログラム・リスト

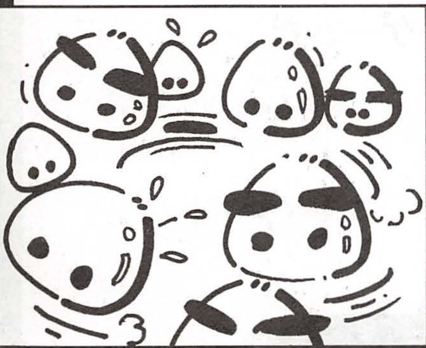
```
10 WIDTH 0,25:SCREEN@ 0:COLOR 7,0,7:CLS:RANDOMIZE TIME:PALETTE
20 MOUSE 0:MOUSE 1,0,0,1
30 DIM A%(64*3-1),PC1%(20000),PC2%(30000),D(3,3),TI(3,3)
40 FOR I=0 TO 191:READ B:A%(I)=B+(B>=&H8000)*65536:NEXT
50 LOAD@"Q:¥FJ¥SE¥WAR¥PISTOL.SND",PC1%
60 LOAD@"Q:¥FJ¥SE¥WAR¥RIFFLE.SND",PC2%
70 GOSUB *TITLE:COLOR 7,0,7:CLS
80 *INIT
90 SC(1)=0:SC(2)=0:HU=0:SH=0:MS=0:TUR=1:INI=1
100 *CRT
110 PAINT(0,0),&H99999FF0999999F09999999000000009F0F9999990F9999999099999
00000000
120 FOR X=0 TO 2:FOR Y=0 TO 2:LINE(X*120+8,Y*120+8)-(X*120+120,Y*120+120),
PSET,0,BF:NEXT Y,X:LINE(380,0)-(380,480),PSET,6:LINE(381,0)-(640,480),XOR,
%1,BF:SYMBOL(385,0),"THE TWO-PLAY",2,1,6,,,18
130 SYMBOL(385,20),"SHOT !",4.8!,5,4,,,18
140 LINE(385,108)-(635,400),PSET,0,BF
150 SYMBOL(385,110),"1P",2,1,5:SYMBOL(385,130),"2P",2,1,2
160 SYMBOL(385,200),"あと",1,1,7,,,8:SYMBOL(450,250),"SHIELD",2,1,6
170 SYMBOL(450,300),"MISS",2,1,3
180 SYMBOL(450,350),"TURN",2,1,5:SYMBOL(430,370),"1P",2,1,6
190 SYMBOL(500,370),"2P",2,1,6:GOSUB *PRINT
200 SYMBOL(0,120),STR$(TUR)+"PLAYER の 番です",4.5!,5,TUR,,XOR
210 IF MOUSE(2,0)=-1 OR MOUSE(2,1)=-1 THEN 220 ELSE 210
220 SYMBOL(0,120),STR$(TUR)+"PLAYER の 番です",4.5!,5,TUR,,XOR
230 BEEP 363523,100,800:WAIT 100
240 *MAIN
250 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 300
260 A=VAL(A$):IF A<1 AND A>9 THEN 300
270 PX=(A+2) MOD 3:PY=2-(A-1) ¥ 3:IF D(PX,PY)>0 THEN 300
280 PUT@A(PX*120+8,PY*120+8)-(PX*120+23,PY*120+23),A%,PSET,7,7
290 D(PX,PY)=1
300 A=MOUSE(2,0):IF A=-1 THEN *SHOT
310 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:IF D(J,I)=1 THEN TI(J,I)=TI(J,I)+1:IF TI(J,I
)=16 THEN 340
320 IF D(J,I)=2 THEN TI(J,I)=TI(J,I)+1:IF TI(J,I)=10 THEN LINE(J*120+8,I*1
20+8)-(J*120+120,I*120+120),PSET,0,BF:TI(J,I)=0:D(J,I)=0
330 NEXT J,I:GOTO *MAIN
340 PUT@A(J*120+8,I*120+8)-(J*120+23,I*120+23),A%,PSET,7,7,,64
350 D(J,I)=2:TI(J,I)=0:SH=SH+1:GOSUB 800:PCMPLAY PC2%,127
360 PALETTE 0,[0,255,0]:WAIT 5:PALETTE:IF SH=5 THEN *DEAD ELSE 320
370 *SHOT
380 X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1):SX=X ¥ 120:SY=Y ¥ 120:PCMPLAY PC1%,127
390 IF SX>3 OR SY>3 THEN 410
400 IF D(SX,SY)=1 THEN SC(TUR)=SC(TUR)+(5-SH)*10:HU=HU+1:GOSUB *PRINT:D(SX
,SY)=2:TI(SX,SY)=0:PUT@A(SX*120+8,SY*120+8)-(SX*120+23,SY*120+23),A%,PSET,
7,7,,128:IF HU=100 THEN GOTO *CLEAR ELSE GOTO 310
410 MS=MS+1:GOSUB 810:GOTO 310
420 *CLEAR SYMBOL(0,0),"でかした  !",7,10,6:FOR I=0 TO 20
430 PCMPLAY PC1%,127:WAIT 5:NEXT I:WAIT 100
440 SYMBOL(50,200),"CLEAR BONUS = 1000",2,1,7:CB=1000:WAIT 30
450 MB=(50-MS)*100:IF MB<0 THEN MB=100
460 SYMBOL(50,250),"MISS BONUS  ="+STR$(MB),2,1,7:WAIT 30
470 SB=(5-SH)*500:IF SH=0 THEN SYMBOL(50,275),"PERFECT !",2,1,2:PCMPLAY PC
1%,127:SB=4000:WAIT 30
480 SYMBOL(50,300),"SHIELD BONUS="+STR$(SB),2,1,7:WAIT 30
490 SYMBOL(50,350),"TOTAL BONUS ="+STR$(CB+MB+SB),2,1,7:WAIT 30
500 FOR I=0 TO (CB+MB+SB)/100-1:SC(TUR)=SC(TUR)+100:PCMPLAY PC1%,127:GOSUB
 *PRINT:NEXT:WAIT 200:TUR=TUR+1:HU=0:MS=0:SH=0:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:D
(J,I)=0:TI(J,I)=0:NEXT J,I:CLS:IF TUR=3 THEN 550 ELSE 110
510 *DEAD
520 SYMBOL(0,0),"愚か者  !!",7,10,2:BGM 0
530 PLAY"T120O3L4@69Q7V15{BAGFECD<BAGFEDC}2>R4@56C1"
540 CB=0:GOTO 450
550 INI=INI+1:IF INI<4 THEN TUR=1:GOTO 110
560 *ENDING
570 PRINT "F－BASIC386V1.1のCDを入れてクリック"
580 IF MOUSE(2,0)=-1 THEN CLS ELSE 580
590 SCREEN@ 1:CD STOP:LOAD@ "Q:¥EARTH¥TIK10.TIF":CD PLAY 3
600 SYMBOL(0,0),"G A M E   O V E R",2!,5,2,,,9
610 IF SC(1)>SC(2) THEN WN$="1 P":C=1 ELSE WN$="2 P":C=2
620 SYMBOL(0,90),"結果は...",1,1,7,,,9:WAIT 200:PCMPLAY PC1%,127
630 IF SC(1)=SC(2) THEN SYMBOL(50,120),"引き分け",3,5,4,,,9:GOTO 650
640 SYMBOL(0,120),WN$+"の勝ち!",3,5,C,,,9
650 IF MOUSE(2,0)<>-1 THEN 650 ELSE SCREEN@ 0:CD STOP:GOTO 70
670 *TITLE
680 CLS:PCMPLAY PC2%,127:FOR I=0 TO 2:PALETTE 0,[0,255,0]:WAIT 5
690 PALETTE:WAIT 45:NEXT I:COLOR 0,1,0:CLS
700 PALETTE 9,[200,100,150]:SYMBOL(0,0),"THE TWO-PLAY",2,2,2,,,18
710 SYMBOL(0,25),"SHOT !",10,10,%5,,PASTEL,18
720 SYMBOL(100,300),"PUSH MOUSE BUTTUN !",2,2,4,,,18
730 IF MOUSE(2,0)=-1 OR MOUSE(2,1)=-1 THEN PALETTE:RETURN
740 GOTO 730
750 *PRINT
760 LINE(430,387)-(516,387),PSET,0:IF TUR=1 THEN LINE(430,387)-(462,387),P
SET,2 ELSE LINE(500,387)-(532,387),PSET,2
770 LINE(500,110)-(635,250),PSET,0,BF
780 SYMBOL(500,110),STR$(SC(1)),2,1,7:SYMBOL(500,130),STR$(SC(2)),2,1,7
790 SYMBOL(500,200),STR$(100-HU)+"人",2,1,7
800 LINE(466,270)-(516,286),PSET,0,BF:SYMBOL(466,270),STR$(5-SH),2,1,7
810 LINE(466,320)-(516,336),PSET,0,BF:SYMBOL(466,320),STR$(MS),2,1,7
820 RETURN
830 REM 敵(普通)
840 DATA &H0000, &H1190, &H0111, &H0000, &H0000, &H9999, &H1111, &H0000
850 DATA &H9900, &H9999, &H1199, &H0000, &HE000, &H6E00, &H6006, &H0000
860 DATA &HE000, &H6EEE, &H6666, &H0000, &H0000, &H00EE, &H0660, &H0000
870 DATA &HCC00, &H4CCC, &H4444, &H0044, &HCCCC, &H4CCC, &H4444, &H0444
880 DATA &H0CCC, &H4CCC, &H4944, &H4440, &H00CC, &H4CCC, &H9444, &H4440
890 DATA &H00EE, &H7AAA, &HAAA7, &HEE09, &HD0EE, &H5DDD, &H5555, &HEE05
900 DATA &HD000, &H5DDD, &H5555, &H0055, &HDD00, &H00DD, &H5500, &H0055
910 DATA &HDD00, &H000D, &H5000, &H0055, &HDD00, &H000D, &H5000, &H0055
920 REM 敵(射撃)
930 DATA &H0000, &H1190, &H0111, &H0000, &H0000, &H9999, &H1111, &H0000
940 DATA &H9900, &H9999, &H1199, &H0000, &HE000, &H6E00, &H6006, &H0000
950 DATA &HE000, &H6EEE, &H6666, &H0000, &H0000, &H00EE, &H0660, &H0000
960 DATA &HCC00, &H111C, &H4444, &H0004, &H44C0, &H1A14, &H4444, &H0444
970 DATA &HCCC0, &H111C, &HEE44, &H4400, &HCC00, &H4EEC, &HEE44, &H4044
980 DATA &H0000, &H7AAA, &HAAA7, &H4440, &H0000, &H5DDD, &H5555, &H0405
990 DATA &HD000, &H5DDD, &H5555, &H0055, &HDD00, &H00DD, &H5500, &H0055
1000 DATA &HDDD0, &H000D, &H5000, &H0055, &HDDDD, &H0000, &H5550, &H0005
1010 REM 敵(死亡)
1020 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
1030 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0E00, &H1100, &H0011, &H0000
1040 DATA &HEE00, &H1110, &H0111, &H0000, &HCC00, &HAE10, &H016A, &H0000
1050 DATA &HCC00, &H6E0C, &H0066, &H0000, &HC000, &H4CCC, &H4444, &H0004
1060 DATA &H0000, &H4CC0, &H40E4, &H0040, &H0000, &H4CC0, &H0EEE, &H0044
1070 DATA &HD990, &H4CC0, &H44E4, &H0004, &HD990, &HAAAD, &H0AAA, &H0000
1080 DATA &HD990, &H5DDD, &H0555, &H0000, &H0990, &H5DD0, &H5555, &H0000
1090 DATA &H0000, &H0000, &H5550, &H0005, &H0000, &H0000, &H5500, &H0005
1100 ' See you next !!!
```


★影さん，あなたはエライ!!天才だね。二枚目だね。あなたのような人がいるから日本は生きているんです。(長野県岡谷市・小嶋　豊13才)……【影：私がいるから日本が生きているって？意味がちっともわからんところがいいのう。キミも大モノになるぞ。】

MSX/2/2＋/turboR用

ワンキー・ゲームもここまでやれば名作…かな？

まわる・まわる



沢田　広正

遊びかた

“ふにょ”(緑色のキャラクター)をスペース・キー（トリガA）で方向を変え，すべての鍵を取ればステージ・クリアです。

スペース・キーを一度押したり，壁に当たったりすると，90°右回りに方向が変わります。

その他

- シールドがなくなるとゲーム・オーバー。
- 画面の右上は敵の出現場所なので，注意。
- TIMEが0になると，シールドが一つ減る。
- 無敵を有効に使おう！

《第1表》キャラクター

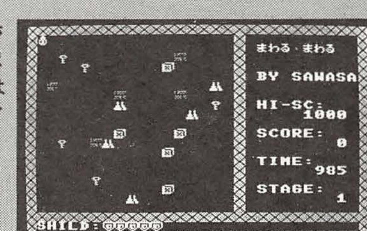
- …ハリ山。これに当たると，シールドが一つ減ります
- …鍵
- …BOX。これに当たると，, (B), , , のいずれかがでてくる
- …シールドが一つ増える
- …一定時間無敵になる
- (B)…ボーナス。100点増える
- …壁
- …レンガ。敵が当たると消える
- …敵。一定時間たつと，どんどん増える

まわる・まわるのプログラム・リスト

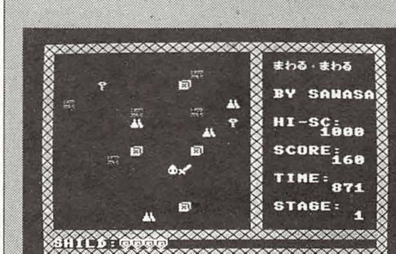
```
10 REM ●●●●●  START  ●●●●●
11 CLEAR300,&HBFFF:DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH30:KEYOFF:COLOR15,1,1:LOCATE0,0:PR
INT"WAIT A MOMENT !":A=RND(-TIME)
12 HS=1000:ER=45:AD=&HC001:FORI=0TO14:READA$,B$:CH=0:FORJ=0TO32:A=VAL("&H"+MID$(
A$,J*2+1,2)):CH=CH+A:POKEAD,A:AD=AD+1:NEXT:ER=ER+1:IF CH<>VAL("&H"+B$) THEN BEEP
:PRINT"ERROR IN ";ER;:END
13 NEXT:DEFUSR=&HC001:DEFUSR1=&HC045:DEFUSR2=&HC059:A=USR(0):ON STRIG GOSUB44,44
14 FORI=0TO8:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$("F070A0F0A0F08090C0",I*2+1,2)):NEXT
15 REM ●●●●●  TITLE  ●●●●●
16 POKE&HC000,40:A=USR1(0):SH=5:SC=0:ST=0:CLS:LOCATE7,8:PRINT"( MAWARU==MAWARU )
":LOCATE7,20:PRINT"PUSH (SPACE) KEY !":LOCATE4,22:PRINT"1992 BY HIROMASA.SAWADA"
:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):A=USR2(0):FORK=0TO50:NEXT:NEXT
17 REM ●●●●●  MAKE SCREEN  ●●●●●
18 CLS:A$=STRING$(30,"あ"):PRINTA$;:FORI=0TO18:PRINT"あ";SPC(17);"あ";SPC(10);"あ";:
NEXT:PRINTA$+"あ";SPC(28);"あ";A$;
19 RESTORE61:FORI=0TO5:READA$:LOCATE20,I*3+2:PRINTA$;:NEXT:GOSUB40:GOSUB42:LOCAT
E26,18:PRINT USING"##";ST+1:LOCATE1,21:PRINT"SHILD:":PLAY"T120S0M660L32"
20 X=1:Y=1:FORI=0TO3:FORK=0TO4+ST+(I=1)*ST:A=RND(1)*15+2:B=RND(1)*17+2:IF VPEEK(
6145+A+B*32)<>32 THEN K=K-1 ELSE VPOKE6145+A+B*32,ASC(MID$("aqけ。",I+1,1))
21 NEXT:NEXT
22 X=1:Y=1:KY=0:M=0:W=0:Z=0:MT=0:TI=999:POKE&HC000,200-ST*10:A=USR1(0):STRIG(0)O
N:STRIG(1)ON
23 REM ●●●●●  MAIN ●●●●●
24 A=USR2(0):MT=MT+(MT>0):IF S THEN M=M+1:M=-M*(M<4):W=(M=3)-(M=1):Z=(M=0)-(M=2)
:S=0
25 X=X+W:Y=Y+Z:A=VPEEK(6145+X+Y*32)
26 IF A<145 THEN 28 ELSE PLAY"O3D":X=X-W:Y=Y-Z:S=1:W=-W:Z=-Z
27 IF A=153 THEN VPOKE6145+X-W+Y*32-Z*32,ASC(MID$("ay♥ぅ。",RND(1)*5+1,1))
28 ON INSTR("aiqy♥ぅ",CHR$(A)) GOSUB 30,31,32,33,34,35
29 PUTSPRITE0,(X*8+8,Y*8-1),3-(MT>0)*5,P:P=P XOR 1:TI=TI+(TI>0):GOSUB43:IF TI=0
THEN TI=999:GOSUB30:GOTO24 ELSE 24
30 SH=SH+(MT=0):PLAY"O6D":IF SH<0 THEN RETURN 38 ELSE GOSUB42:GOTO36
31 SH=SH+(MT=0):PLAY"O5B":LOCATEX,Y:PRINT"*";:IF SH<0 THEN RETURN 38 ELSE GOSUB4
2:GOTO29
32 SC=SC+40:PLAY"O6A":GOSUB40:KY=KY+1:IF KY=5 THEN STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:LOCAT
EX,Y:PRINT" ":LOCATE2,8:PRINT"(STAGE CLEAR !)":SC=SC+TI¥10:GOSUB40:PLAY"CR32CR32
FGR32FGR32FGR32BR32FR32CRC":FORI=0TO8000:NEXT:ST=ST-(ST<19):GOTO18 ELSE 36
33 SH=SH-(SH<21):PLAY"O4F":GOSUB42:GOTO36
34 SC=SC+90:PLAY"O4G":GOSUB40:GOTO36
35 PLAY"O5E":MT=120
36 SC=SC+10:GOSUB40:VPOKE6145+X+Y*32,32:RETURN
37 REM ●●●●●  GAME OVER  ●●●●●
38 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:PUTSPRITE0,,0:LOCATE3,8:PRINT"( GAME OVER )":PLAY"O4B
AGFEFGFEDEFEDC4":FORI=0TO12000:NEXT:GOTO16
39 REM ●●●●●  SUB  ●●●●●
40 IF HS<SC THEN HS=SC
41 LOCATE23,9:PRINTUSING"#####";HS:LOCATE23,12:PRINTUSING"#####";SC:RETURN
42 IF SH=0 THEN LOCATE7,21:PRINT " ";:RETURN ELSE LOCATE7,21:PRINT STRING$(SH,"y
");" ";:RETURN
43 LOCATE25,15:PRINTUSING"###";TI;:RETURN
44 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:S=1:STRIG(0)ON:STRIG(1)ON:RETURN
45 REM ●●●●●  DATAS  ●●●●●
46 DATA 26002E61292929EB06092179C1C5010800E5D5CD5C00D1E1014000EB09EB010800,0B11
47 DATA 09C110E821C1C111003801100CD5C0021D702CD4A0047CB2FB0CD4D002B7DB420,0B80
48 DATA F1C93A00C032D3C121D4C1360011D5C1015000EDB0C93AD3C13D32D3C1B7C28BC0,1159
49 DATA 3A00C032D3C121D4C111050006107EB7C288C03601233611233601 2336FF233601,0A8E
50 DATA C38BC01910E7DD21D4C13E10F5DD7E00B7CA4EC1DD7E0232D2C1DD7E0132D1C1CD,11EE
51 DATA 5FC1FE2A200C3E20CD4D00DD360000C34EC1DD7E0132D1C1DD7E0232D2C1CD5FC1,0F00
52 DATA 3E20CD4D00DD7E01DD46038032D1C1DD7701DD7E0232D2C1CD5FC1FEA1C2EDC03E,10EE
53 DATA 20CD4D00AFFE202812DD7E01DD460390DD7701DD7E03ED44DD7703DD7E0132D1C1,0EAE
54 DATA DD7E02DD46048032D2C1DD7702CD5FC1FEA1C224C13E20CD4D00AFFE202812DD7E,102C
55 DATA 02DD460490DD7702DD7E04ED44DD7704DD7E0132D1C1DD7E0232D2C1CD5FC13E69,0FCD
56 DATA CD4D00DD23DD23DD23DD23DD23F13DB7C291C0C93AD2C16F260029292929293AD1,0F15
57 DATA C14F06000901011809CD4A00C9002424247676FBFB3C7E9999FFDBDB7E003C663C,0C6D
58 DATA 10181018FF81BDB5B55A24183C46DBC7DBDB463C03070E1CD86070907EBDDBE7E7,0F39
59 DATA DBBD7E3FC3FDD5EDD5FEFCBFB5AA00FB5AA900003C7EFFFFDBDB7E183C3C7E5A5A,1370
60 DATA 7E3C,00BA
61 DATA "まわる・まわる","BY SAWASA","HI-SC:","SCORE:","TIME:","STAGE:"
```



◀《写真1》これがタイトル画面です。しばらくほうっておくと丸いのがどんどん増えるぞ



▶《写真2》動きだすともう止まらない。あとはキーを押すタイミングだけだ



◀《写真3》画面内に散らばっているBOXの中には，いろんなアイテムが入っているよ

★ジャストミート福沢と古舘伊知郎は似ているのだが，武蔵丸と上野の西郷さんの銅像も似てるな，と思う今日このごろ。(茨城県勝田市・**がんばれ水戸泉18才**)……**【影**：そ，そういえば西郷さんと武蔵丸ってそっくりだ！そうか，西郷さんて外人だったのか…。**編：!!】**

MSX/2/2＋/turboR用



色合わせ回転パズルゲームだ

六角（ろっかく）

坂本　伸幸

内　容

『六角』と言っても，戦国大名のことではありません。簡単なパズルゲームです。ただし，簡単というのはプログラムのことで，パズルを解くのはかなりむずかしいです。

目的・操作

まず，元の状態が表示されます。スペース・キーを押すとそれが下にずれて，問題が表示されます。これを，元の状態に戻せばいいわけです。この画面になると，カーソルが表示されます。このカーソルは左右のカーソル・キーでまん中のあたりをぐるぐると動かせます。そして，スペース・キーを押すと，カーソルの周囲の六つのパネルが時計回りに回転します。これを何回か繰り返して元の状態に戻してください。また，そのレベルの数が最小の動かす回数です。

ESCキーを押すとそのレベルのはじめの状態に戻ります。

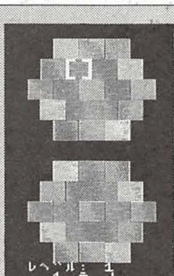
プログラム

最後の面データを変えるときは，少し注意してください。データは4○○○4○○○○4○○○○○○○○○44○○○4という形式になっていますが，4のところはなにもないという意味なので変えずに4のままにしておいてください。そして，左上から右に行って右下までのデータを○の部分に当てはめていってください（0―緑，1―青，2―赤，3―黄色，4―なにもない《変えられない》）。

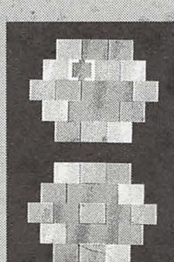
最後に

画面にあるパネルは見てのとおり四角ですが，六か所で接しているので思わずタイトルを『六角』としてしまいました。

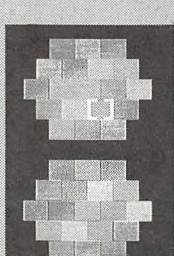
★　　　★



◀《写真1》カーソルを中心とした周りの6個のパネルを回すパズルです



▶《写真2》下にある図と同じになるようにうまくパネルを回して完成させよう



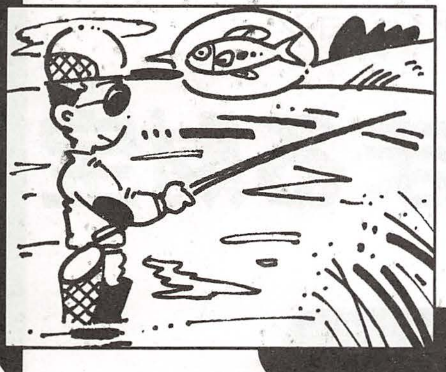
◀《写真3》いちどわからなくなっちゃうともうだめなのね

六角のプログラム・リスト

```
99 '***** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ *****
100 DEFINT A-Z:COLOR 15,1,1:SCREEN 1,1+RND(-TIME):KEY OFF:WIDTH 12
110 DIM M(4,4),N(4,4),Q(4,4),N$(3)
120 FOR I=0 TO 3:A=VAL("&H"+MID$("248A",I+1,1)):VPOKE 8210+I,A*16+A:N=144+I*8:N$
=CHR$(N)+CHR$(N):B$(I)=N$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+N$:NEXT I
130 SPRITE$(0)="ぬ♥♥♥♥♥♥ぬ":P$="V15S0M5000L16FFFFEFGFGA4"
140 FOR I=0 TO 3:READ N$(I):NEXT I
150 '***** ﾒﾝ ｻｸｾｲ *****
160 A=RND(1)*4:FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4:N=VAL("&H"+MID$(N$(A),Y*5+X+1,1)):M(X,Y
)=N:N(X,Y)=N:NEXT X,Y
170 CLS:VPOKE 6912,209:K=0:GOSUB 380:LOCATE 0,10:PRINT"ﾚﾍﾞﾙ:";L+1;CHR$(11);:GOSU
B 420:FOR I=0 TO 11:PRINT CHR$(27);"L":NEXT I
180 FOR I=0 TO L
190 Y=RND(1)*3+1:X=RND(1)*(2-(Y=2))+1
200 F=5:GOSUB 410:N=N(V,W):FOR F=0 TO 4:V1=V:W1=W:GOSUB 410:N(V1,W1)=N(V,W):NEXT
 F:N(V,W)=N
210 NEXT I
220 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4:Q(X,Y)=N(X,Y):NEXT X,Y
230 GOSUB 380
240 '***** ｿｳｻ *****
250 O=0:FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4:O=O-(M(X,Y)<>N(X,Y)):NEXT X,Y
260 IF O=0 THEN L=L+1:PLAY "O6"+P$,"O5"+P$:GOSUB 420:GOTO 160
270 F=R:K=K+1:LOCATE 1,23:PRINT K;"ﾃ ﾒ";
280 S=STICK(0):F=(F+(S=7)-(S=3)+7) MOD 7
290 X=2:Y=2:IF F<6 THEN GOSUB 410:X=V:Y=W
300 PUTSPRITE 0,(X*16+(Y MOD 2)*8+80,Y*16-1),15,0
310 R=F:IF (PEEK(-1044) AND 4)=0 THEN FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4:N(X,Y)=Q(X,Y):NE
XT X,Y:GOSUB 380
320 IF STRIG(0)=0 THEN 280
330 '***** ﾊﾟﾈﾙ ｶｲﾃﾝ *****
340 F=0:GOSUB 410:N=N(V,W):FOR F=5 TO 1 STEP -1:V1=V:W1=W:GOSUB 410:N(V1,W1)=N(V
,W):NEXT F:N(V,W)=N
350 FOR F=0 TO 5:GOSUB 410:GOSUB 370:GOSUB 400:GOSUB 370:NEXT F:GOTO 250
360 '***** ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ *****
370 SWAP X,V:SWAP Y,W:RETURN
380 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4:IF M(X,Y)<4 THEN GOSUB 400
390 NEXT X,Y:RETURN
400 LOCATE X*2+Y MOD 2,Y*2:PRINT B$(N(X,Y)):RETURN
410 V=X+(F=4)+(F=3 OR F=5)*(1-Y MOD 2)-(F=1)-(F=0 OR F=2)*(Y MOD 2):W=Y+(F MOD 5
=0)-(F=2 OR F=3):RETURN
420 FOR S=0 TO 1:S=-STRIG(0):NEXT S:RETURN
430 '***** ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ *****
440 DATA 4010412314201031321440104
450 DATA 4312420034101013002442134
460 DATA 4020413314022201331440204
470 DATA 4313432234010103223443134
```


★92年4月号X68K用Air Bikeは楽しかった。これからも楽しいプログラムよろしくね。浪人生は自分でゲームをつくる時間がなくて悲しい。(埼玉県草加市・佐藤宗幸18才)……【編：こういうハガキがくると，プログラム投稿者もハリキルことでしょう。影：ウス。】

MSX2/2+/turboR用



うきが沈んだ一瞬をのがすな！

FISHING
フィッシング

K.O

▶内　容◀

うきづりをシミュレートしたゲームです。

▶遊びかた◀

RUNして2秒ぐらいたつとすぐゲーム・スタートです。まず最初にウキが上下し，下にあるゲージがどんどん減っていきます。ゲージがなくなる前にカーソル・キーの上を押せば，魚をつりあげます。このときウキが沈んでいるほど確率が高くなります。

魚をつりあげることができたら，つぎにカーソル・キーの左右を交互に押して魚を左に引っ張ります。左端にくれば魚をつりあげたことになり，右端にくれば魚に逃げられたことになります。これを9回繰り返し合計の魚の重さを競います。

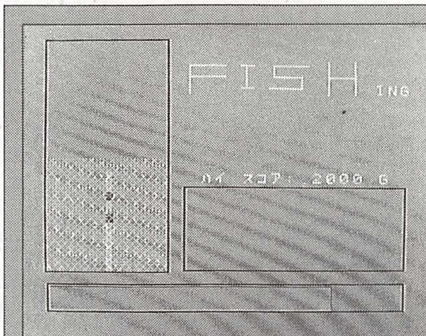
▶入力方法◀

プログラムの行数を少くするために，IF～THEN～ELSEを何重にもかさねているので，まちがえないようにして，プログラム・リストどおりに打ち込んでください。

▶最後に◀

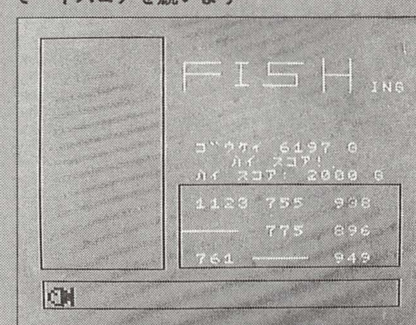
魚の重さは，最大1700GRAMで，1000GRAMはゲージの量，残りはランダムにきまります。どれだけ小さな魚がつれるか競ってみるのもおもしろいかも。

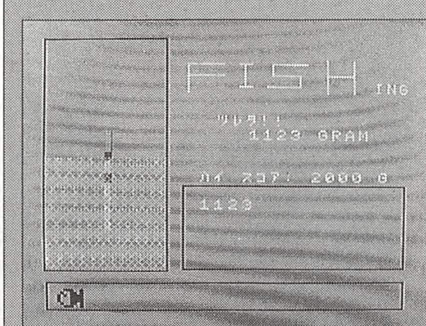
改造点は，40行の最後のほうの“25”を減らすとむずかしくなり，50行の“30−14”の14を減らすとウキが沈みにくくなります。ほかにも改造点はあるのでいろいろ変えてみてください。



▲《写真1》ウキが上下に動くので深く沈んだときにキーを押します

▼《写真3》9回やって合計の重さでハイスコアを競います





◀《写真2》魚がかかった。画面の下に表示してある魚が左までいくとつりあげたことになります

FISHINGのプログラム・リスト

```
10 COLOR 15,4,4:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:SETPAGE,1:CLS:LINE(0,0)-(3,70
),10,BF:LINE(0,15)-(3,20),6,BF:LINE(0,30)-(3,36),6,BF:FORI=10TO150STEP4:LINE(I,0
)-(I+70,80),7:LINE(I+70,0)-(I,80),7:NEXT:SETPAGE,0:CLS:SPRITE$(0)="9Mｯｯｯ M9":H=20
00
20 FORI=0TO2000:NEXT:CLS:LINE(19,5)-(91,171),1,B:LINE(20,180)-(230,200),1,B:PSET
(100,20):PRINT#1,"┌─ ┬ ┌─ │ │":PSET(100,28):PRINT#1,"├─ │ └┐ ├┤":PSET(100,3
6):PRINT#1,"│   ┴ ─┘ │ │ ING":LINE(100,110)-(230,170),1,B:I=0:R=0
30 PSET(110,100):PRINT#1,"ﾊｲ ｽｺｱ:";H;"G":LINE(22,182)-(228,198),9,BF:PUTSPRITE0,
(0,0),0,0:T=0:X=0:E=206:Y=110:P=0
40 LINE(56,X+20)-(59,X+90),0,BF:X=ABS((X+X1)MOD80):COPY(0,0)-(3,70),1TO(56,X+20)
,0:COPY(80,0)-(150,80),1TO(20,90),0,OR:E=E-1.5:IFSTICK(P)=1THENG=RND(-TIME)*700+
1000*(E/206):E=-1:IFRND(-TIME)*(90-X)<25THENT=1
50 LINE(E+22,182)-(228,198),0,BF:IFT=1THEN60ELSEIFE<0THEN90ELSEX1=RND(-TIME)*30-
14:GOTO40
60 PUTSPRITE0,(Y+22,184),12,0:IFSTICK(P)=3-(S=1)*4THENY=Y-5:S=(S+1)MOD2
70 IFY<1THEN80ELSEIFY>189THEN90ELSEIFRND(-TIME)<G/2000THENY=Y+2:GOTO60ELSE60
80 PSET(120,60):PRINT#1,"ﾂﾚﾀ!!":PLAY"O4V9D9C9D9B2":PSET(130,70):PRINT#1,G;"GRAM"
:R=R+G:PSET((IMOD3)*40+102,INT(I/3)*20+120):PRINT#1,G:GOTO100
90 PSET(120,60):PRINT#1,"ﾂﾘﾉｶﾞｼﾀ":PLAY"O4V9G6E9G6E9A4":PSET((IMOD3)*40+102,INT(I
/3)*20+120):PRINT#1,"───":GOTO100
100 IFSTRIG(P)=0THEN100ELSEPSET(120,60):PRINT#1,"         ":PSET(130,70):PRINT#1,"
         ":LINE(20,6)-(90,170),4,BF:I=I+1:IFI=9THENPSET(110,80):PRINT#1,"ｺﾞｳｹｲ"
;R;"G":IFR>H THENPSET(130,90):PRINT#1,"ﾊｲ ｽｺｱ!":PLAY"O5V9D9E9F9G2":H=R:GOTO20ELS
E20ELSE30
```

★僕はこのハガキをＯＦのためではなくＢＭスーパークイズのためにだしている。(埼玉県比企郡・久田圭司14才)……【影：おめでとう！あなたはＢＭスーパークイズに当選いたしました。よって那須経由，１週間アメリカ温泉の旅をプレゼント!!よかったねうっそー。】

MSX2/2+/turboR用



命をかけた宝探しアクション

土(つち)に埋(う)まる財宝(ざいほう)

伊藤　直輝

内　容

土をダイナマイトで壊し，土の中に埋まっている宝を探しだす，宝探しゲームです。

遊びかた

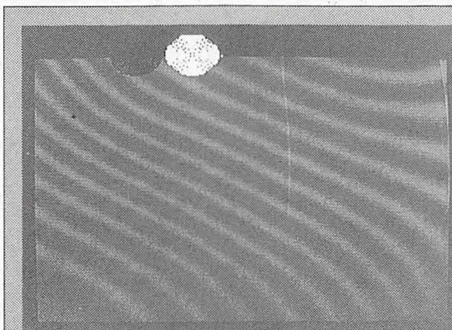
カーソル・キーの左右でドットを左右に動かし上でジャンプします。スペース・キーを押すとダイナマイトがだせ，しばらくすると爆発します。爆風に当たると画面の上まで戻されます。宝をとって，画面左上まで行けばクリアです。

《第1表》変数表

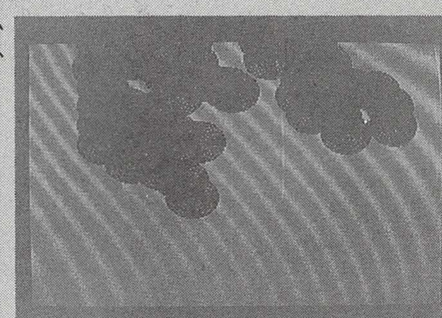
X, Y	ドットの座標
P, Q	ダイナマイトの座標
J	ジャンプ？
A	宝をとった？
B	ダイナマイトだしている？
I	ループ用

《第2表》プログラムのしくみ

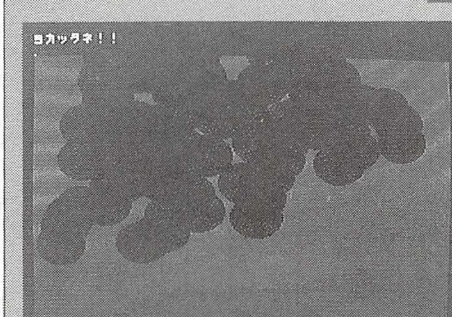
10	初期設定
20	ドット移動
30	ドットジャンプ
40	ダイナマイト処理
50	ドット表示，宝とった？クリア？
60	クリア処理



◀《写真1》ダイナマイトを使って縦穴を掘って宝を探そう



▶《写真2》画面内のどこかにあるはずなんだけどなかなか見つからないのだ



◀《写真3》無計画に穴をあけてもダメ。なんとか登ることができれば面クリアだ！

土に埋まる財宝のプログラム・リスト

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,RND(-TIME):DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS1:SPRITE$(0)="♠":SPRIT
E$(1)="<~ぁュュム~<":COLOR=(1,2,2,0):LINE(0,16)-(255,211),1,BF:SOUND7,62:SOUND0,0:SO
UND1,0:SOUND8,15:X=0:Y=15:J=0:A=0:B=0:PUTSPRITE1,(RND(1)*248,RND(1)*187+16),1,1
20 S=STICK(0):IFS=3ORS=7THENXX=(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<255):X=X+XX:IFPOINT(X,Y)=1TH
ENX=X-XXELSEELSEIFS=1ANDJ=0AND(POINT(X,Y+1)=1ORY=211)THENJ=1
30 IFJTHENJ=J+1+(J=16ORPOINT(X,Y-1)=1ORY=0)*(J+1):Y=Y-1ELSEIFPOINT(X,Y+1)=0THENY
=Y+1
40 IFSTRIG(0)ANDB=0THENB=1:P=X:Q=Y-1:CIRCLE(P,Q),1,4:ELSEIFBTHENB=B+1:IFBMOD10=0
THENSOUND0,30:SOUND0,0:IFB=50THENB=0:FORI=0TO15:SOUND1,I:CIRCLE(P,Q),I,8:NEXT:SO
UND1,0:Y=-(POINT(X,Y)=0)*Y:FORI=15TO0STEP-1:CIRCLE(P,Q),I,0:NEXT
50 PUTSPRITE0,(X,Y-1),15,0:IFVDP(8)AND32THENFORI=30TO50:SOUND0,I:NEXT:SOUND0,0:P
UTSPRITE1,(0,211):A=1:GOTO20ELSEIFA=1ANDX=0ANDY<16THENPRESET(0,0)ELSE20
60 PRINT#1,"ﾖｶｯﾀﾈ!!":PLAY"V15T200CDEFG":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```


★ＯＦコーナーでペンネームの人がいますがその人は「氏名」のところにペンネームを書いてるのですねえ。(神奈川県相模原市・原田秀丸18才)……【編：書いた文章の後に住所・年令と共に書いてきてくだされば，こちらとしてはたいへんうれしいのでありますが。】

MSX2/2+/turboR用



なわばり拡大アクション

SAVE OUR DENCHU
（セーブ アワア デンチュー）

悪性新生物

MSX 2

● STORY

ここは平和な川越市。今，三つの嵐が集結しようとしていた。一つは勢力拡大のために進出してきたダックスフンド。もう一つには前世が電柱（でんちゅう）だと悟った合唱（がっしょう）オタク。

そして，犬にあこがれ，無謀にも彼らに終わりなき戦いを挑もうとしているたぬきがいた。彼の名はわきたぬき。壮絶な戦いがはじまった。

● 遊びかた

わきたぬきをカーソル・キーで操り，ダックスフンドやガッショウオタクの攻撃を避けつつ，電柱におしっこをひっかけ（スペース・キー），なわばりを広げてください。なわばりを作るには電柱の真下にきて，画面右上の九つのドットで示され，その各々が各電柱に対応している電柱レーダーが白色になるまで（7段階要す）スペース・キーを押してください。なわばりとなった電柱が，ある一定量になると面クリアとなります（1面は6本）。

つぎに敵キャラクターの解説をします。敵は1匹と1人がいます。犬のダックスフンドはわきたぬきのなわばり拡大を邪魔します。おしっこがひっかけられている電柱の真下にくると，自分のなわばりにするべく彼もおしっこをかけはじめます。

また，普段はランダムに活動していますが，わきたぬきを見付けると，執拗なまでに追跡されますし真後ろにつかれても，逃げきれます。希望を持って逃避してください。

もう1人は，ガッショウオタクです。彼は追いかけることはしませんが，進行方向にわきたぬきがいるとマジカルヴォイスを飛ばし，攻撃してきます。万一これを浴びるとライフが一つ減少してしまいます。

スコアは面クリア時に加算されます。なお，ミスとなるのは，①ダックスフンドにつかまったとき，②ガッショウオタクの攻撃をうけてライフが0になったときです。ミスが三つになると，GAME OVERとなります。

● プログラムのしくみ

とくに変わったことはしていません。’をみれば，流れもわかると思います。グラッフィック・データは圧縮（といえる代物でもないですが）をかけたので，1行が長くなってしまいました。普通にやったほうが打ち込みやすかったかもしれません。

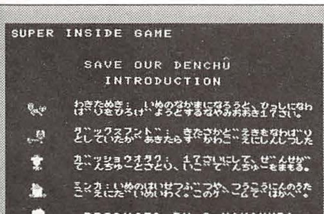
また，スプライトですが，わきたぬき，ダックスフンド，ガッショウオタクと各々に2枚使っています。

タイトルのときにジョイスティックのトリガを押せば，ジョイスティックでプレイできます。なお，クリア時になわばりが隣接しているほど（電柱レーダーの棒が多いほど）点数が高くなります。最後にさんちくち(?)。

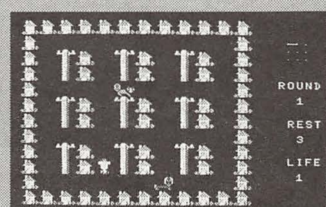
★　　　★

《第1表》変数表

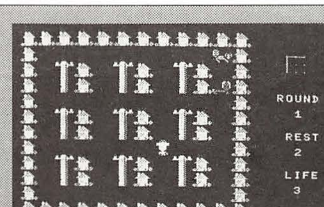
変数	内容
X，Y	わきたぬきの座標
X2，Y2	ダックスフンドの座標
X3，Y3	ガッショウオタクの座標
D(0～2，0～2)	電柱の段階（0～7）
RO	面数
SC	スコア
LE	残数
LI	ライフ
FX，FY	合唱オタクの移動方向
M	ヴォイスのフラグ
nx，ny，F1，F2	ヴォイスの座標，方向
XX，YY	移動用
ST	使用入力機器
D	なわばりの数



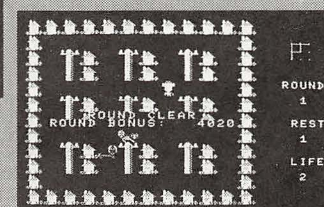
▲《写真1》これがタイトル画面です。キャラクター紹介がいいね



▼《写真2》電柱におしっこをひっかけると自分のなわばりになります



▲《写真3》ダックスフンドや合唱オタクに負けないでなわばりを広げよう



▼《写真4》一定の広さになわばりを拡大するとラウンド・クリアです

★毎日見るDEMPAビルは迫力あるなあ……。しかし学校が遠いよおーっ。朝5：50分起きなんです。ひいっ。（神奈川県横須賀市・英進FACT19才）……【つぐ美：影さん，少しは彼を見習って早起きしたら？影：私の寝る時間に…。1日中起きてろと？】

```
10 '
20 '*  SAVE OUR DENCHU  *
30 'PRODUCED BY NAKAMURA
40 '
50 SCREEN 5,2,0:COLOR 15,0,0:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:CLS:A=RND(-TIME)
60 DEFINT A-Z:DIM D(2,2)
70 GOSUB 1510:GOSUB 1610:GOSUB 1330:CLS
80 '
90 RO=1:SC=0:LE=3
100 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2:D(X,Y)=0:NEXT X,Y:D=0
110 FOR I=0 TO 6:PUTSPRITEI,(0,216),,I:NEXT
120 FOR I=0 TO 11
130 COPY (96,0)-(111,15),1 TO (I*16,0),0
140 COPY (96,0)-(111,15),1 TO (I*16,176),0
150 COPY (96,0)-(111,15),1 TO (0,I*16),0
160 COPY (96,0)-(111,15),1 TO (176,I*16),0
170 NEXT
180 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2
190 PSET(X*8+223,Y*8+24),D(X,Y)+8:IF D(X,Y)=7 THEN XX=X:YY=Y:GOSUB 780
200 XX=32+X*48:YY=32+Y*48
210 COPY (0,0)-(15,31),1 TO (XX,YY),0
220 COPY (96,0)-(111,15),1 TO (XX+16,YY),0
230 COPY (96,0)-(111,15),1 TO (XX+16,YY+16),0
240 NEXT X,Y
250 X=0:Y=0:X2=9:Y2=9:X3=6:Y3=6:LI=3:M=0
260 IF RND(1)>.5 THEN FX=SGN(RND(1)-.5):FY=0 ELSE FY=SGN(RND(1)-.5):FX=0
270 PSET(223,144),0:PRINT#1,"LIFE":PSET(223,160),0:PRINT#1,LI
280 PSET(223,104),0:PRINT #1,"REST":PSET(223,120),0:PRINT #1,LE
290 PSET(215,64),0:PRINT #1,"ROUND":PSET(223,80),0:PRINT #1,RO
300 PUTSPRITE0,(16,15),6,0:PUTSPRITE1,(16,15),8,1
310 XX=X2*16+16:YY=Y2*16+15:PUTSPRITE2,(XX,YY),6,2:PUTSPRITE3,(XX,YY),9,3
320 '--- MOVEMENT OF WAKAITANUKI ---
330 S=STICK(ST)
340 IF STRIG(ST) THEN IF X MOD 3=1 AND Y MOD 3=0 AND Y>0 THEN 700
350 IF S=0 THEN 460
360 ON INT(S/2)+1 GOTO 370,380,390,400
370 XX=X:YY=Y-1:GOTO 410
380 XX=X+1:YY=Y:GOTO 410
390 XX=X:YY=Y+1:GOTO 410
400 XX=X-1:YY=Y:GOTO 410
410 IF XX=-1 OR YY=-1 OR XX=10 OR YY=10 THEN 460
420 IF (YY<>Y AND X MOD 3<>0) OR (XX<>X AND Y MOD 3<>0) THEN 460
430 X=XX:Y=YY:XX=X*16+16:YY=Y*16+15
440 PUTSPRITE0,(XX,YY),6,0:PUTSPRITE1,(XX,YY),8,1
450 '--- MOVEMENT OF DACHSHUND ---
460 IF X2=X AND Y2=Y THEN 1080
470 XX=X2:YY=Y2
480 IF X2=X AND X2 MOD 3=0 THEN YY=YY+SGN(Y-Y2):GOTO 540
490 IF Y2=Y AND Y2 MOD 3=0 THEN XX=XX+SGN(X-X2):GOTO 540
500 IF X2 MOD 3=1 AND Y2 MOD 3=0 AND Y2>0 THEN 880
510 IF Y2 MOD 3=0 THEN IF X2 MOD 3<>0 OR RND(1)>.5 THEN XX=XX+SGN(RND(1)-.5):GOT
O 530
520 YY=YY+SGN(RND(1)-.5)
530 IF XX=-1 OR YY=-1 OR XX=10 OR YY=10 THEN 580
540 X2=XX:Y2=YY:XX=X2*16+16:YY=Y2*16+15
550 PUTSPRITE2,(XX,YY),6,2:PUTSPRITE3,(XX,YY),9,3
560 IF X2=X AND Y2=Y THEN 1080
570 '--- MOVEMENT OF CHORUS MANIAC ---
580 XX=X3:YY=Y3
590 IF ((XX=X AND FY=SGN(Y-YY)) OR (YY=Y AND FX=SGN(X-XX))) AND M=0 THEN M=-1:MX
=X3:MY=Y3:F1=FX:F2=FY
600 XX=XX+FX:YY=YY+FY
610 IF XX MOD 3=0 AND YY MOD 3=0 THEN IF RND(1)>.5 THEN FX=SGN(RND(1)-.5):FY=0 E
LSE FY=SGN(RND(1)-.5):FX=0
620 X3=XX:Y3=YY
630 XX=XX+FX:YY=YY+FY
640 IF XX=-1 OR YY=-1 OR XX=10 OR YY=10 THEN FX=-FX:FY=-FY
650 XX=X3*16+16:YY=Y3*16+15:PUTSPRITE 4,(XX,YY),11,4:PUTSPRITE 5,(XX,YY),,5
660 '
670 IF M THEN GOSUB 950
680 GOTO 330
690 '--- MAKING WAKITANUKI'S RANGE ---
700 XX=X/3:YY=Y/3-1:IF D(XX,YY)=7 THEN 350
710 D(XX,YY)=D(XX,YY)+1
720 SOUND 13,0:SOUND12,15:SOUND11,128:SOUND1,8-D(XX,YY):SOUND0,128:SOUND8,16
730 PSET(XX*8+223,YY*8+24),D(XX,YY)+8
740 IF D(XX,YY)=7 THEN GOSUB 780 ELSE 450
750 D=D+1:IF D=6+(RO-1) MOD 3 THEN 1160
760 GOTO 450
770 '
780 IF XX=0 THEN 800
790 IF D(XX-1,YY)=7 THEN LINE(XX*8+222,YY*8+24)-(XX*8+216,YY*8+24),8
800 IF XX=2 THEN 820
810 IF D(XX+1,YY)=7 THEN LINE(XX*8+224,YY*8+24)-(XX*8+230,YY*8+24),8
820 IF YY=0 THEN 840
830 IF D(XX,YY-1)=7 THEN LINE(XX*8+223,YY*8+23)-(XX*8+223,YY*8+17),8
840 IF YY=2 THEN 860
850 IF D(XX,YY+1)=7 THEN LINE(XX*8+223,YY*8+25)-(XX*8+223,YY*8+31),8
860 RETURN
870 '--- DESTRUCTION THE RANGE ---
880 XX=X2/3:YY=Y2/3-1:IF D(XX,YY)=0 THEN XX=X2:YY=Y2:GOTO 510
890 D(XX,YY)=D(XX,YY)-1
900 SOUND 13,0:SOUND12,15:SOUND11,128:SOUND1,8-D(XX,YY):SOUND0,128:SOUND8,16
910 IF D(XX,YY)=6 THEN D=D-1:LINE(XX*8+216,YY*8+24)-(XX*8+230,YY*8+24),0:LINE(XX
*8+223,YY*8+17)-(XX*8+223,YY*8+31),0
920 PSET(XX*8+223,YY*8+24),D(XX,YY)+8
930 XX=X2:YY=Y2:GOTO 570
```


★今月号でおもしろかった記事のところがはみだしてしまう。(兵庫県津奈郡・**瀬合亮介18才**)……【**影**：ちっともはみだしてないぞ。だって，1位ＯＦだろ。2位全部（にしとく）だろ。**編**：これは，苦肉の策なのかもしれませんね。**影**：ＯＦ１位の理由が？】

```
940 '--- ATTACK BY CHORUS MANIAC ---
950 FOR I=1 TO 3
960 XX=MX:YY=MY
970 XX=XX+F1:YY=YY+F2
980 IF XX=-1 OR YY=-1 OR XX=10 OR YY=10 THEN M=0:PUTSPRITE6,(0,204),0,0:RETURN
990 MX=XX:MY=YY:IF MX=X AND MY=Y THEN 1040
1000 PUTSPRITE6,(MX*16+16,MY*16+16),15,6
1010 NEXT
1020 RETURN
1030 '--- INJURING WAKITANUKI---
1040 LI=LI-1:PSET(223,160),0:PRINT #1,LI:PLAY"T255V15L16O4CE","T255V15L16O4DG"
1050 IF LI=0 THEN 1080
1060 M=0:I=5:PUTSPRITE6,(0,204),0,0:GOTO 1010
1070 '--- WAKITANUKI'S DEATH ---
1080 LE=LE-1:PSET(223,120),0:PRINT #1,LE
1090 PLAY"T255V15L8O1C4O4EBA","T255V15L8O2E4O4ABC","T255V15L8O3G4O4GAF"
1100 IF PLAY(0) THEN 1100
1110 IF LE>0 THEN CLS:GOTO 110
1120 PSET(64,96),0:PRINT#1,"GAME OVER"
1130 PSET(28,112),0:PRINT #1,USING"YOUR SCORE:######0";SC
1140 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(ST):NEXT:CLS:GOTO 90
1150 '--- ROUND CLEAR! ---
1160 BO=0:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2
1170 IF D(J,I)=7 AND D(J,I+1)=7 THEN BO=BO+1
1180 IF D(I,J)=7 AND D(I+1,J)=7 THEN BO=BO+1
1190 NEXT J,I:BO=BO^2*10
1200 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:BO=BO+D(I,J):NEXT J,I
1210 PSET(56,96),0:PRINT#1,"ROUND CLEAR"
1220 PSET(24,104),0:PRINT #1,USING"ROUND BONUS:######0";BO:SC=SC+BO
1230 PLAY"T255V15L16O2CO4DEFGABO5T120CR64CR64CR64O4L8GO5E4","T255V13L16O5CCCCCCC
CCT120O4ER64ER64EL8BO5G4"
1240 IF PLAY(0) THEN 1240
1250 IF RO MOD 3=0 THEN 1280
1260 RO=RO+1:CLS:GOTO 100
1270 '--- GIVE UP! ---
1280 PSET(48,112),0:COLOR 8:PRINT#1," *GIVE UP!!* "
1290 PSET(0,128),0:COLOR 7:PRINT#1," わきたぬきは、かわご゛えをせいふくしました。 "
1300 IF STRIG(ST)=0 THEN 1300
1310 PUTSPRITE0,(0,216),0,0:CLS:COLOR 15,0,0:RO=RO+1:GOTO 100
1320 '--- TITLE ---
1330 CLS:PSET(0,0),0:COLOR 15:PRINT #1,"SUPER INSIDE GAME"
1340 PSET(176,26),0:COLOR8:PRINT #1,"^"
1350 PSET(64,32),0:COLOR 7:PRINT #1,"SAVE OUR DENCHU"
1360 PSET(80,48),0:COLOR15:PRINT #1,"INTRODUCTION"
1370 PUTSPRITE0,(16,71),6,0:PUTSPRITE1,(16,71),8,1
1380 PUTSPRITE2,(16,99),6,2:PUTSPRITE3,(16,99),9,3
1390 PUTSPRITE 4,(16,127),11,4:PUTSPRITE 5,(16,127),,5
1400 COPY(96,0)-(111,15),1TO(16,156),0
1410 COPY(80,0)-(95,15),1TO(16,184),0
1420 PSET(56,188),0:PRINT#1," PRODUCED BY S.NAKAMURA"
1430 RESTORE 1700:FOR I=0 TO 3
1440 READ A$:PSET(56,72+I*28),0:PRINT #1,A$
1450 READ A$:PSET(56,80+I*28),0:PRINT #1,A$
1460 NEXT
1470 IF STRIG(0) THEN ST=0:RETURN
1480 IF STRIG(1) THEN ST=1:RETURN
1490 GOTO 1470
1500 '--- SPRITE ---
1510 RESTORE 1740
1520 FOR I=0 TO 6
1530 A$="":FOR X=0 TO 1:FOR Y=0 TO 1
1540 READ B$:FOR J=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2))):NEXT J
1550 NEXT Y,X
1560 SPRITE$(I)=A$
1570 NEXT I
1580 A$="":FOR I=0 TO 15:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT:COLOR SPRITE$(5)=A$
1590 RETURN
1600 '--- GRP. ---
1610 RESTORE 1820:SETPAGE 0,1:CLS
1620 READ XX,YY:IF XX=-1 THEN SETPAGE 0,0:RETURN
1630 X=0:Y=0:READ A$:FOR CO=1 TO LEN(A$)/2
1640 C=VAL("&H"+MID$(A$,CO*2-1,1)):CU=VAL("&H"+MID$(A$,CO*2,1))
1650 FOR I=1 TO CU
1660 PSET(XX+X,YY+Y),C:X=X+1:IF X=16 THEN X=0:Y=Y+1
1670 NEXT I,CO
1680 GOTO 1620
1690 '--- DATAS ---
1700 DATA "わきたぬき: いぬのなかまになろうと、ひっしになわ","は゛りをひろけ゛ようとするなやみおおき17さい。"
1710 DATA "ダ゛ックスフント゛: きたさかと゛えきをなわは゛り","としていたか゛あきたらす゛かわご゛えにしんしつした"
1720 DATA "カ゛ッショウオタク: 17さいにして、せ゛んせか゛","て゛んちゅーとさとり、いご゛て゛んちゅーをまもる。"
1730 DATA "ミンカ:いぬのはいせつふ゛つや、つうこうにんのうた","ご゛えにた゛いめいわく。このケ゛ームて゛はかへ゛。"
1740 DATA 0000000070007000,7000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1750 DATA 0000007088F888F8,88772F1F17180C04,000000000000122D,3FAD9ECCE0301808
1760 DATA 0000000000000000,000000007F7F6070,000000003838547C,547C7C38D0E8181C
1770 DATA 0000000000000000,000000C080800000,0000006CC6C6AA82,8282000000000000
1780 DATA 0000010101010707,0707030000000000,000080808080E0E0,E0E0C00000001000
1790 DATA 0307061E1E1E0000,0000000107070501,C0E0607878780000,00000080E0D0C040
1800 DATA 0000000302020202,020202020E1E1E0C,0000008040202020,4080000000004000
1810 DATA 6,6,6,7,7,7,9,9,9,9,9,9,9,9,10,10
1820 DATA 0,0,06F31107F202F51102F202F202F411F102F20156E45F115605560AE411E10AE511
0AE411E10AE5110AE411E10AE5110AE411E10AE5110AE411E10AE51105
1830 DATA 0,16,05E411E10AE5110AE411E10AF2E3110AC1F1E211E10AF2E3110AC1F1E211E10AF
2E3110AF2E211E10AC1F1E3110AC1F1E211E10AF2E3110AE411E10AE5110AE411E10AE51105
1840 DATA 80,0,0A710C73F20873F3730671F374F3055174F60552F551F30552F551F30552F151F
151F151F30552F153F50552F151F151F351F10552F552F20552F151F351F151F10552F151F151F15
1F30552F152F30951F30F09
1850 DATA 96,0,0F0F06F201820BF2840AF1860988078A058C06F808F17141714172F108F141714
173F108F1714174F108F1417441F101220224744171F12AF421F1240124F423012201
1860 DATA -1,-1
```

MSX2

★影さんこんどテレビ局をのっとって「特集，妖怪つぐ美とその仲間たち」をやりましょう。(北海道札幌市・**栗田力16才**)……**【つぐ美**：では私の仲間を紹介いたしましょう。頼りになる編君，知将Dr.D，まとめ役の編集長，ペットの猿。**一同**：猿!?影：お呼びで？】

MZ-1500（MZ-5Z001 BASIC）用



トランプを使ったパズルゲーム

移植版

ピラミッド・パズル

白井　建夫

内容

「マイコン」90年3月号のMSX版「ピラミッド」からの移植です。

基本ルールを説明します。最初は，総和が27になるまでのカードを取ることができます。

2回目からは，その前に取った総和が最大値となり，これをくりかえして画面上の36枚のカードをすべて取れば面クリアになります。

MSX版ではカードが裏になっていましたが，MZ版では表にしました。したがって，先のことを考えてカードが取れるようになり，その分フェアになったと思います。

また，最後の1枚も取らなければクリアにはなりません。このほうが理にかなったルールだと思います。全30面あります。

データの構造

4枚を1個のデータにまとめています。たとえば「95426D」なら上4ケタは，1～9の数字が入り，そのままカードの数字をあらわしています。

下2ケタには，0～Fの文字が入り「6D」ですと，これを2進数で表現すれば「01101101」となり，上から2ケタずつがそれぞれ，0＝ダイヤ，1＝ハート，2＝スペード，3＝クローバーを表わしています。

データの圧縮（$\frac{2}{3}$に縮まっています）は，最後に考えたので，定義のところで少しめんどうくさいことをするハメになりました。

HT(8.7)は，半分にカードデータを入れ，あとの半分は，仮想VRAMとして使っています。判定の頭文字をとってつけました。

《第1表》変数表

変数	内容
DG	ダガーの数
X, Y	ダガーの座標
XX, YY	一つ前の座標
PX, PY	PEEK用
DX, DY	PEEK用（V-RAM）用
S$	GETした文字
HT( )	半分がカードデータ 半分が仮想V-RAM
L	PCGカード・ナンバー
TL	総和
MX	最大値
RD	ラウンド数
MP	MUSIC用ポインタ

プログラムについて

プログラムは，PCG定義とメインの二つに分かれています。メイン・プログラムをファイル名「P-PUZZLE」でセ

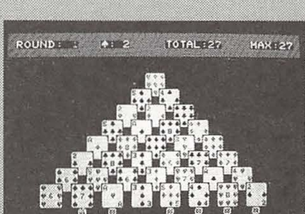
CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，MZでトランプ・ゲームとは久々だ。うむ，操作性は悪くないし，サウンドも凝ってる。上出来じゃ！

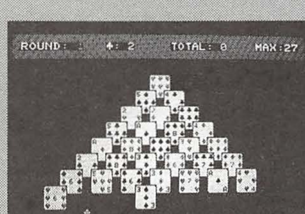
編：ほら，そこは4と7を取るんですよ。ああ，だからいったのに。

影：余計なことをいうからまちがえるんだよ！そうそう，原稿には書いてなかったけれど，ギブアップは[G]キーを押せばよさそうだ。

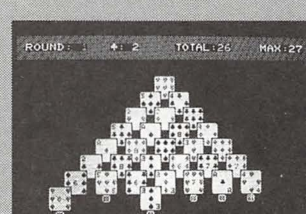
編：あまりのお手つきに，裏技まで発見してしまった影さんでした。



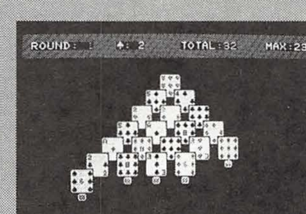
▲《写真1》トランプの数字を足してMAXと同じかそれ以下になるようにマークします



▲《写真2》同じようにしてトランプがなくなるまでくりかえします



▲《写真3》MAXよりトータルのほうが少ないときは，つぎからMAXが下がります



▲《写真4》トータルがMAXをこえるとトランプを取ることができない

★そんなにつぐ美さんの年令のことで騒ぐな!!かわいそうだろ!!（熊本市・ラッシャー木村建吾19才）……【影：そうだ，かわいそうだからこれからは年令で騒ぐのをやめて，スリーサイズを追究しよう！つぐ美：影さん，後生だからそれだけはやめて，お願い…。】

ーブしておけば，PCG定義プログラムをRUNするだけであとは自動的にメインを読み込んでゲームがはじまります。

テクニック

やさしい面では，一直線にそろうようにカードを取っていくとよい。

トータルが最大値よりオーバーしたときは，両端のカードを残すようにするとよいでしょう。

★　★

《リスト1》ピラミッド・パズルのPCG定義プログラム・リスト

```
10 '■ DEF PCG ■■■■■■■■■■■■■■■■
20 CLS3:INIT"CRT:I":DIM H$(15),T$(8)
30 FOR I=0 TO 8:READ T$(I):NEXT
40 FOR I=0 TO 15:READ H$(I):NEXT:CURSOR 14,10:PRINT "STAND BY"
50 FOR I=0 TO 8:RESTORE 260:CURSOR 23,10:IF I=8 THEN PRINT"ME" ELSE PRINT 8-I
60   FOR J=0 TO 8:S=J-(J¥3)*3+13:A=VAL("$"+MID$(T$(I),J+1,1)):READ A$,B$
70     FOR K=0 TO 3
80     IF A>9 THEN 130
90     IF A=0 THEN C$=A$+H$(S)+B$:C$=C$+C$+C$:GOTO 160
100       FOR L=0 TO 4:K$=K$+HEX$(VAL("$"+MID$(H$(S),1,2))-VAL("$"+MID$(H$(I),L*
2+1,2))):NEXT
110      IF K<2 THEN C$=A$+K$+B$+A$+H$(S)+B$+A$+K$+B$:GOTO 160
120     C$=A$+K$+B$:C$=C$+C$+C$:GOTO 160
130     FOR L=0 TO 4:K$=K$+HEX$(VAL("$"+MID$(H$(S),1,2))-VAL("$"+MID$(H$(9+K),L*2
+1,2))):NEXT
140     IF K<2 THEN C$=A$+K$+B$+A$+H$(S)+B$+A$+K$+B$:GOTO 160
150     C$=A$+K$+B$:C$=C$+C$+C$
160     FONT$(2,I*9+J+K*81+1)=HEXCHR$(C$):C$="":K$=""
170 NEXT:NEXT:NEXT
180 A$="007E81818181817E":FONT$(2,325)=HEXCHR$("007EFFFFFFFFFF7E"+A$+A$)
190 RUN "P-PUZZLE"
200 '■ CHR DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■
210 DATA 1000A0001,200A0A002,3A00A00A3,4A0A0A0A4,5A0AAA0A5
220 DATA A0AA6AA0A,AAAA7AA0A,AAAA8AAAA,AAAAAAAAA
230 DATA 1824243C24,18240C103C,3C041C043C,0818283C08,3C20380438,1820382418
240 DATA 3C04081010,3C243C243C,3C243C043C,081C3E1C08,143E3E1C08,081C3E3E1C
250 DATA 1C1C3E3E08,7F7F7F7F7F,FFFFFFFFFF,FEFEFEFEFE
260 DATA 003F,7F,00FF,FF,00FC,FE,7F7F,7F,FFFF,FF,FEFE,FE,7F7F,3F,FFFF,FF,FEFE,FC
```

《リスト2》ピラミッド・パズルのメイン・プログラム・リスト

```
10 PRTY:PAL:CONSOLE:POKE$5C72,0:GOTO 650
20 X=5:Y=22:GOSUB 130:GOSUB 270:GOTO 120
30 '■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■
40 GET S$:IF S$="" THEN 40
50 IF S$=CHR$(13) THEN I=0:GOTO 350
60 IF S$="G" THEN GOSUB 160:GOSUB 130:GOTO 720
70 IF S$=" " THEN 190
80 IF ASC(S$)<17 OR ASC(S$)>20 THEN 40
90 GOSUB 130
100 X=X-(X<33 AND S$="■")*2+(X>5 AND S$="■")*2
110 Y=Y-(Y<22 AND S$="■")*2+(Y>9 AND S$="■")*2
120 CURSOR X,Y:PRINT[5]"♣":WAIT 50:GOTO 40
130 CURSOR X,Y:PRINT" ":RETURN
140 '■ SE SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■
150 SOUND=(5,0):FORK=200TO100STEP-15:SOUND=(4,K):WAIT 5:NEXT:SOUND=(5,15):RETURN
160 SOUND 19,9:RETURN
170 SOUND=(7,0):SOUND=(6,5):WAIT50:SOUND=(7,15):RETURN
180 '■ CARD PEEK SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■
190 PX=(X+21-Y)¥4:PY=11-Y¥2:IF PX>8 THEN 40
200 IF LEN(STR$(HT(PX,PY)))=2 OR HT(PX,PY)<2 THEN 40
210 IF HT(PX,PY)=3 THEN GOSUB 160:TL=TL-HT(PX-PY-1,7-PY)¥10:HT(PX,PY)=2:GOSUB 27
0:GOSUB 250:GOSUB 310:WAIT50:GOTO40
220 HT(PX,PY)=HT(PX,PY)+1:TL=TL+HT(PX-PY-1,7-PY)¥10
230 GOSUB 270:GOSUB 260:GOSUB 300:GOSUB 150:GOTO 40
240 '■ DISPLAY SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■
250 FPRINT[PX*4-PY*2+1,22-PY*2]0:RETURN
260 FPRINT[PX*4-PY*2+1,22-PY*2]325:RETURN
270 CURSOR 27,1:PRINT[6]USING"##";TL
280 CURSOR 37,1:PRINTUSING"##";MX:RETURN
290 CURSOR 14,1:PRINTUSING"##";DG:RETURN
300 DX(P)=PX:DY(P)=PY:P=P+1:RETURN
310 I=0
320 IF DX(I)<>PX THEN I=I+1:GOTO 320
330 FOR J=I TO 7:DX(J)=DX(J+1):DY(J)=DY(J+1):NEXT:P=P-1:RETURN
340 '■ RETURN KEY ■■■■■■■■■■■■■■■■
350 IF TL>MX OR TL=0 THEN BEEP:GOTO 40
360 IF DX(I)=0 THEN 520
370 IF DX(I)-DY(I)=1 THEN 390
380 HT(DX(I),DY(I)+1)=HT(DX(I),DY(I)+1)+1
390 IF DX(I)=8 THEN 420
400 HT(DX(I)+1,DY(I)+1)=HT(DX(I)+1,DY(I)+1)+1
410 '
420 IF DX(I)-DY(I)=1 THEN L=0:GOTO 450
430 A=HT(DX(I)-DY(I)-2,6-DY(I)):IF A<60 THEN L=(A¥10)*9+(A-(A¥10)*10)*81:GOTO 45
0
440 L=(A-(A¥10)*10)*81+54
450 IF DX(I)=8 THEN M=0:GOTO 490
460 A=HT(DX(I)-DY(I)-1,6-DY(I)):IF A<60 THEN M=7:GOTO 480
470 M=(A-(A¥10)*10)*81+52
480 '
490 XX=DX(I)*4-DY(I)*2:YY=19-DY(I)*2:GOSUB 150
500 FPRINT[XX,YY]L,0,M[XX,YY+1]0,0,0[XX,YY+2]0,0,0[XX+1,YY+3]0
510 HT(DX(I),DY(I))=10:DX(I)=0:I=I+1:GOTO 360
520 MX=TL:TL=0:P=0:GOSUB 270:IF DY(I-1)=7 THEN GOSUB 130:RD=RD+1 ELSE 40
530 IF RD=31 THEN 560
540 FOR I=23 TO 3 STEP -1:CURSOR 17,I:PRINT[2]"◎メン ◎クリ":GOSUB 170:WAIT200:CURSOR
 17,I:PRINT"        ":NEXT:DG=DG+3:GOTO670
550 '■ ENDING ■■■■■■■■■■■■■■■■
560 MUSIC INIT:RESTORE 1080:FOR I=0 TO 49:IF PEEK($37E7)=0 THEN GOSUB 580
570 READ A$:CURSOR 7,24:PRINT[6]A$:WAIT 500:NEXT:WAIT 9999:END
580 ON MP GOTO 600,590,610
590 MUSIC"O3B7A6G3#F5ED7";"O2E3BGBE+#CA+CD+DA+DGB#FB":GOTO620
600 MUSIC "E5G3#FG6E3DED5-B7";"EBGBCGEGDA#FAG+DB+D":GOTO 620
610 MUSIC "E5G3#FG6E3#D-#C#D5E7";"EBGBCGEG-BA#FAEBGB"
620 MP=MP+1:IF MP=4 THEN MP=0
630 RETURN
640 '■ INIT ■■■■■■■■■■■■■■■■
650 DIMHT(8,7),J(35),DX(8),DY(8):RD=1:A$="■■■■■■■■■":A$=A$+A$+A$+A$:A$=A$+A$+A$
660 PRINT[1]"■"+A$:PRINT"■■ROUND: 0■■■■: 3■■■■■TOTAL: 0■■■■MAX:27":DG=3
670 S=0:FOR I=0 TO 8:READ A$:FOR J=0 TO 3:A=VAL("$"+MID$(A$,J*2+5,1))
680 J(I*4+J)=VAL(MID$(A$,J+1,1))*10-(A¥4)*((J-(J¥2)*2=0))-(A-(A¥4)*4)*((J-(J¥2)*
2=1)):S=S+J(I*4+J)
690 NEXT:NEXT:K=0:IF S<>1854 THEN BEEP:PRINTUSING"#### ニ ミスアリ";RD*10+770:END
700 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO I:HT(J,I)=J(K):K=K+1:HT(8-J,7-I)=0:NEXT:NEXT
710 FOR I=58 TO 62 STEP 2:SOUND I,9:NEXT
720 DG=DG-1:IF DG<0 THEN CLS3:CURSOR 16,9:PRINT[6]"GAME OVER":WAIT5000:RUN ELSE
GOSUB 290:FORI=0TO8:DX(I)=0:NEXT
730 FOR I=0 TO 7:FOR J=I+1 TO 8:HT(J,I)=(I=0)*-2:NEXT:NEXT
740 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO I:B=HT(J,I)*10:N=(B-1)*9+(HT(J,I)-B*10)*81+1
750  A=18-I*2+J*4:B=I*2+5:FPRINT [A,B]N,N+1,N+2[A,B+1]N+3,N+4,N+5[A,B+2]N+6,N+7,
N+8[A+1,B+3]0
760 NEXT:NEXT:CURSOR 7,1:PRINT[2]USING"##";RD:MX=27:TL=0:P=0:GOSUB270:GOTO 20
770 '■ ROUND DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■
780 DATA 95426D,29513E,841880,939293,8367F3,765627,37141D,671366,548226
790 DATA 451154,96263C,439504,274219,78399F,1693EA,683876,1472B2,7585F2
800 DATA 1292CB,26535F,31758C,194889,786943,85729A,8543EC,74640D,196359
810 DATA 74429A,8652E7,9416B4,33583E,511609,37685C,834960,21597B,97724C
820 DATA 32210B,2937E4,165808,8421A6,6954FD,937727,686159,574363,54893D
830 DATA 241181,3311EB,4256FC,256469,59670C,848368,7978EB,672551,89931D
840 DATA 148260,37296F,132504,3915CA,978457,1525F9,696728,3744B4,6688DE
850 DATA 268383,1797DF,2615F5,64495D,28652A,134382,37744A,15950B,29884D
860 DATA 431963,12564F,326968,64776D,593211,5214B8,1534DF,68980A,8877D8
870 DATA 1713D9,24293A,68826D,6337CB,617582,2318F4,7984B5,955674,449520
880 DATA 15782B,565414,751277,1329D6,4719C9,49424A,8387A3,3366CC,9826D2
890 DATA 31217C,432726,4956D7,32520A,57540E,9169D8,9163A3,488751,8876ED
900 DATA 8622BC,8851C6,164969,837246,17512B,3934F8,762514,974634,4359DE
910 DATA 936516,1821F8,453711,6294B9,1337AE,4877D3,662135,8948B8,259534
920 DATA 1145B6,23634B,2517D4,39988F,39756C,5788D6,271420,4284A3,669635
930 DATA 12183E,31441D,752326,143284,99664D,88384F,5274EE,756682,57995B
940 DATA 318331,912886,5293E7,645228,44937E,756984,748606,2771F5,6518DB
950 DATA 2152E5,225923,651962,163945,3537F9,94641A,7737B0,6418FE,8488C1
960 DATA 3212B8,51677E,2344B9,356678,48730C,69457C,571790,289875,991886
970 DATA 42862C,248829,477177,2579D1,11662E,4963C6,198570,372567,35932B
980 DATA 489746,577207,3338D2,62510B,55327A,961196,49768E,6848F1,9412F1
990 DATA 235477,836997,1813C6,78427B,597819,116683,649490,527583,7293E8
1000 DATA 4259D3,17124B,948745,28350F,6545E9,926120,377639,6198BA,334867
1010 DATA 3398D1,165146,2465FE,848280,53762A,97495A,241252,5716CD,37893F
1020 DATA 639921,1788B8,2777D2,232593,4218DD,6449E2,41335C,8955F9,516606
1030 DATA 186901,472201,1264EF,2485D7,8936F2,1559A0,18496A,337595,67377E
1040 DATA 198309,82311B,649388,761754,212529,92547E,7985BE,3866D3,4475DC
1050 DATA 99241A,627505,564427,37130A,8251FB,9614F0,3828D4,186767,37956B
1060 DATA 2961D5,835891,56716C,4734A3,3192EA,9247C0,58568F,47385B,269143
1070 DATA 9972E5,227323,393191,4281F4,45686E,745187,958301,8166E8,46579F
1080 DATA ,,,,ピラミット゛ ハ゜ス゛ル,,NOV.1990,,,アイテ゛ィア,,インテリ◎ケ゛ンチャン◎,,,,フ゜ロク゛ラム,,◎アンマク ヒラ
イ◎,,◎オオノ トモエモン◎,,,◎スケット◎,,◎フミヤッコ◎,,,,,,,,,,,,,,,◎オワリ◎,,,,,,,,,,,
```

MZ-1500

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



重力の変化を使ったパズルゲーム

じゅう りょく じ ごく

重力地獄

謎のパズル大好きおじさん

ストーリー

おれヤブよろしくな！　ところであんた，最近辺境で発見された惑星のうわさを聞いたかい。二重太陽の影響かどうかは知らねぇが，その星の地下洞窟は重力の方向が時々変わるんだと。まったく，危なくってしょうがねぇわな。それで重力地獄って言うそうだ。けどよ，洞窟にはあの希少金属MZの鉱石がゴロゴロしているって話だぜ。おれよ，ちょっくら行ってちょうだいしてこようと思うんだ。どうだい，一口乗らねぇか？

ゲームの内容

ヤブ君を操って，MZの鉱石をすべて取ることができればOK！　というパズルゲームです。

ルール

① ヤブ君は[1],[3]キーで左右に移動，[4],[6]キーで左右にある2段までの岩などに飛び乗ります。また，ヤブ君は支えがないと重力の方向に落下します。落下高さが2段を越えるとミスになります。

② 画面右上の矢印は重力の方向で，横の数字はヤブ君1歩動くごとに1減り，0になると重力の方向が逆に変わります。洞窟には，高度な文明を持った先住民がいたらしく重力コントローラがのこされていました。これを踏むと，数字が初期値に戻ります。

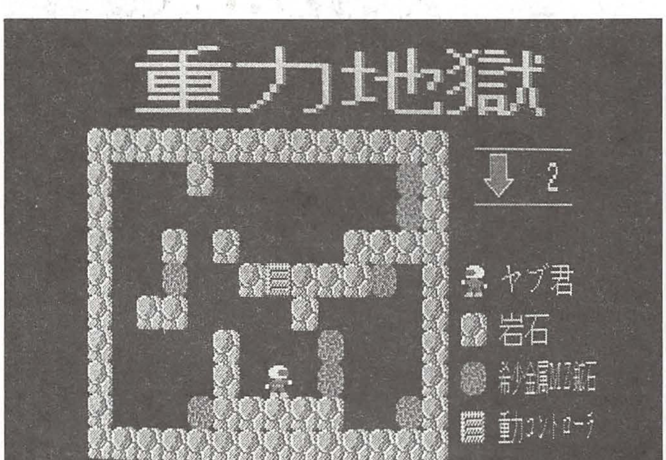
③ MZ鉱石は1個なら押して移動できます。押された鉱石は重力の方向に落下します。また，鉱石のすぐ下をヤブ君が通過したときも落下します。鉱石のすぐ前で鉱石のほうを向いてスペース・キーを押すと，その鉱石を取ることができます。

④ 重力の方向が変わったときに落下するのはヤブ君だけですが，いくつか重なった鉱石の下を押したときに変わったら，押しだされた鉱石は以前の方向に落下し，残りの鉱石は変わった重力の方向に落下します。ヤブ君はその上へ落下します。

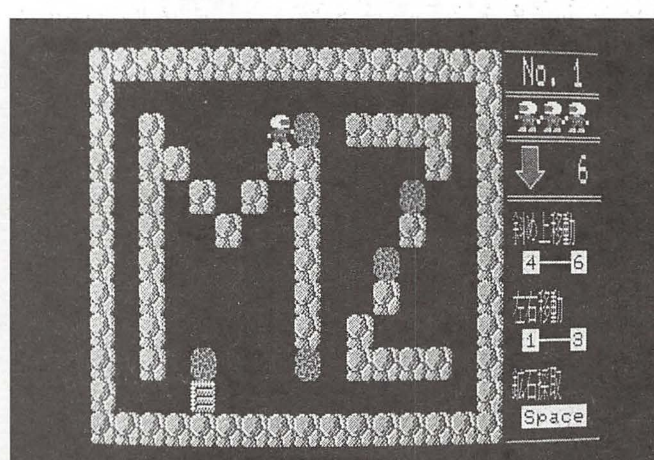
遊びかた

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な例題をくりかえし解いて見せてくれるので，解きかたのヒントにしてください。何かキーを押すとゲーム・スタートです。もしはまったと思ったら，[G]キーを押してギブアップして下さい。一つの面で3回ミスやギブアップをする

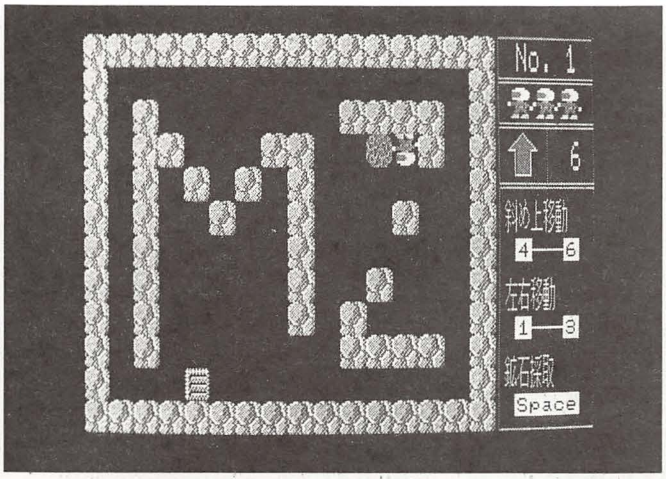
▼《写真1》これがタイトル画面です。デモをよく見てルールを覚えよう



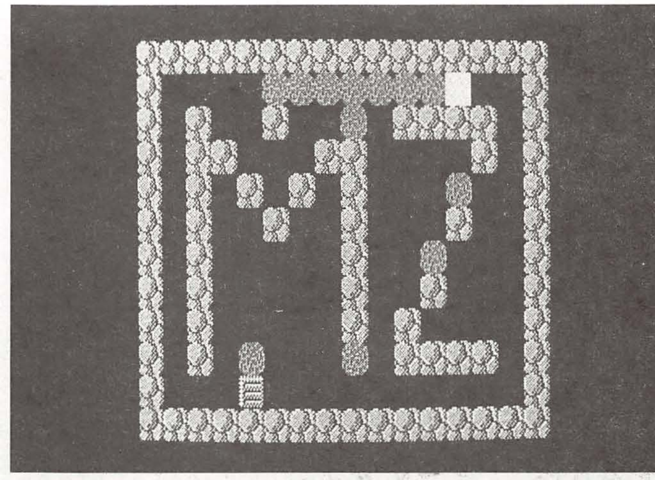
▼《写真2》ルールがわかったところでゲーム・スタート!!まずは下に重力が向いている



★トランペットを買うため，1日あたりの食費が200円という生活を1か月間続けて金をためた（ただし米は実家から持ってきていた)。かなりひもじかったが影さんに比べればずっとマシだよな。(神奈川県横浜市・閻間修一19才)……【影……そうだな。】



▲《写真3》重力の変化に注意しながら鉱石を全部拾い集めるとクリアです



▲《写真4》用意されてる面を解き終わったら自分で面を作ってみよう

と，ゲームオーバーとなります。その面が解けなくても，Nキーでつぎの面へ進むことができます。全部で10面あります，がんばってください。

コンストラクション

① デモのとき，小文字のeを押します。

② No.と画面に出るので面番号（1～10）をインプットします。

③ インプットした面が表示され，画面の左上に4文字分のカーソルがでます。

④ カーソル移動キー（↑ ↓ ← →）でカーソルを動かし，そこへ0～4キーでキャラを置きます。

⑤ 面ができあがったらCRキーを押します。画面にデータ文が2行表示されるのでカーソルをそこへ持っていってCRキーを2回押します。

⑥ 再びRUNすると今作った面で遊べます。

重力地獄のプログラムリスト

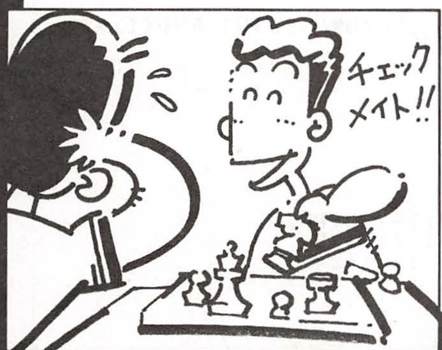
```
10 '*************************************************************
20 '     重力地獄                           01/17/92  T.Kodama
30 '*************************************************************
40 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":kmode 1:klist 1:console 0,25
50 def int A-Z:priority &HFFFE:cgen 1:gosub 1200:T$="重力地獄"
60 gosub 1040:MEN=val(R$)+1:XT=516:YT=44
70 NM=3:if MEN>10 then MEN=1
80 '=====( ゲーム 画面 )==========================================
90 key 0,"":gosub 810:M$="No."+right$(" "+str$(MEN),2):X=33+(3-NM)*2:GSW=0
100 line (516,0)-(639,20),11,B:symbol (538,3),M$,2,2,14:TM=11:GV=2:YA=0
110 line (516,22)-(639,42),11,B:locate X,3:print string$(NM,CH$(4));
120 gosub 720:line (516,73)-(639,191),11,B:Y=79:C$="斜め上移動":A$="4"
130 B$="6":gosub 160:Y=Y+14:C$="左右移動":A$="1":B$="3":gosub 160:Y=Y+14
140 symbol (524,Y),"鉱石採取",1,1,14:line (536,Y+19)-(620,Y+29),15,BF
150 symbol (538,Y+21),"Space",2,1,0:goto 200
160 symbol (524,Y),C$,1,1,14:X=538:Y=Y+20:gosub 180:X=600:A$=B$:gosub 180
170 Y=Y+4:line (554,Y)-(600,Y),15:return
180 line (X-2,Y-1)-(X+18,Y+9),15,BF:symbol (X,Y+1),A$,2,1,0:return
190 '=====( メイン ループ )==========================================
200 K$=inkey$:if K$="" then 200
210 if K$="G" or K$="g" then gosub 670:goto 240
220 if K$="N" then MEN=MEN+1:goto 70
230 gosub 270:if GSW=0 and MZ>0 then 200
240 if GSW<0 then NM=NM-1:if NM>0 then 90 else goto 60
250 gosub 890:MEN=MEN+1:goto 70
260 '=====( インプット チェック )======================================
270 if K$=" " or K$="*" then gosub 600:return
280 DX=((K$="1" or K$="4")-(K$="3" or K$="6"))*2:if DX=0 then return
290 XX=XM+DX:gosub 440:if K$="4" or K$="6" then 550
300 A$=scrn$(XX,YM):if A$="@" or A$="H" then return else if A$="D" then 520
310 '=====( 移動 )==================================================
320 gosub 360
330 X=XM:Y=YM-GV:gosub 480:XM=XX:C=0:gosub 640
340 if scrn$(XM,YM+GV)="H" then TM=12
350 TM=TM-1:gosub 720:if TM>0 then return else goto 380
360 locate XX,YM:print CH$(U);:locate XM,YM:print CH$(0);:return
370 '=====( 重力の方向が変わった )====================================
380 YA=0:if GV=2 then GV=-2 else GV=2
390 if GV=2 then if U=6 then U=4 else U=5 else if U=4 then U=6 else U=7
400 gosub 720:gosub 460:YY=YM+GV:while scrn$(XM,YY)="D":YY=YY+GV:wend
410 if YY<>YM+GV then X=XM:Y=YY-GV:gosub 480
420 C=1:gosub 640:TM=11:gosub 720:return
430 '=====( ヤブ君の向きを変える )====================================
440 if (DX<0 and (U=4 or U=6)) or (DX>0 and (U=5 or U=7)) then return
450 if GV=2 then if U=4 then U=5 else U=4 else if U=6 then U=7 else U=6
460 locate XM,YM:print CH$(U);:return
470 '=====( 鉱石落下 )==============================================
480 while scrn$(X,Y)="D":YY=Y+GV:while scrn$(X,YY)=" "
490 locate X,YY:print CH$(2);:locate X,YY-GV:print CH$(0);:YY=YY+GV:wend
500 Y=Y-GV:wend:return
510 '=====( 鉱石を押す )============================================
520 XK=XX+DX:if scrn$(XK,YM)<>" " then return
530 locate XK,YM:print CH$(2);:gosub 360:X=XK:Y=YM:gosub 480:goto 330
540 '=====( ジャンプ )==============================================
550 YY=YM-GV:for L=1 to 2:if scrn$(XM,YY)<>" " then C=0:gosub 640:return
560 locate XM,YY:print CH$(U);:locate XM,YM:print CH$(0);:YM=YY
570 if scrn$(XX,YY)=" " then gosub 360:XM=XX:C=0:gosub 640:goto 340
580 YY=YY-GV:next:YM=YY+GV:C=0:gosub 640:return
590 '=====( 鉱石採取 )==============================================
600 if U=4 or U=6 then XX=XM-2 else XX=XM+2
610 if scrn$(XX,YM)<>"D" then return else play "o8c16e16"
620 locate XX,YM:print CH$(0);:MZ=MZ-1:X=XX:Y=YM-GV:gosub 480:return
630 '=====( ヤブ君落下 )============================================
640 YY=YM+GV:while scrn$(XM,YY)=" ":locate XM,YY:print CH$(U);
```

★大学生はいいですね。朝おきてすぐゲーセンにいって，だれもいないうちにストIIダッシュがいくらでもできて。心配なのは単位だけです。（香川県高松市・R.キャビン18才）……【影：そうそう。気楽でいいねえ。大学生は。編：もっと気楽なのはどこの誰ですか／】

```
650 locate XM,YM:print CH$(0);:YM=YY:YY=YY+GV:C=C+1:wend:if C<3 then return
660 '=====( ﾐｽ , ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ )=========================================
670 sound 7,252:sound 8,16:sound 11,240:sound 12,4:sound 1,0:K=1
680 for L=0 to 150 step 5:crev K:locate XM,YM:print CH$(U);:sound 13,41
690 for J=0 to 100 step 5:sound 0,255-J-L:next:if K=0 then K=1 else K=0
700 next:pause 5:crev 0:GSW=-1:return
710 '=====( 重力時計 )=============================================
720 if YA=1 then line (XT+62,YT+1)-(XT+122,YT+26),0,BF:goto 750
730 line (XT,YT)-(XT+123,YT+27),0,BF:line (XT,YT)-(XT+123,YT+27),11,B
740 line (XT+61,YT)-(XT+61,YT+27),11
750 symbol (XT+75,YT+7),right$(" "+str$(TM),2),2,2,14:if YA=1 then return
760 restore 790:for I=1 to 8:read X,Y:X=XT+30+X:Y=YT+13-Y*GV¥2
770 if I>1 then line (X1,Y1)-(X,Y),14
780 X1=X:Y1=Y:next:paint (XT+30,YT+13),10,14:YA=1:return
790 data 0,-10,18,-2,10,-2,10,10,-10,10,-10,-2,-18,-2,0,-10
800 '=====( 画面を書く )=============================================
810 cls 3:for I=0 to 11:locate 0,I*2:print string$(16,CH$(1));:next:MZ=0
820 on MEN restore 1540,1560,1580,1600,1620,1640,1660,1680,1700,1720
830 for I=1 to 10:read C$:X=2:Y=I*2:for J=1 to 7:A=val("&h"+mid$(C$,J,1))
840 K=A¥4:gosub 870:K=A mod 4:gosub 870:next:next
850 read C$:XM=val("&h"+mid$(C$,1,1))*2+2:YM=val("&h"+mid$(C$,2,1))*2+2
860 locate XM,YM:print CH$(4);:U=4:return
870 locate X,Y:print CH$(K);:X=X+2:if K=2 then MZ=MZ+1:return else return
880 '=====( ｸﾘｱｰ )==================================================
890 line (67,64)-(443,127),10,BF:line (77,69)-(433,121),14,BF
900 symbol (131,80),"ＯＫ！うまいぞ！",2,2,10
910 play init:restore 930:for I=1 to 6:read M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
920 play M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$:next:play wait:play init:return
930 data @2t80q4o6g4&g8{ggg}8g4&g8{efg-}8,@2t80q4o6e4&e8{eee}8e4&e8{cde-}8
940 data @2t80q4o6c4&c8{ccc}8c4&c8{ab-b}8,v10t80q4o4e4&e8{eee}8e4&e8{cde-}8
950 data v10t80q4o4c4&c8{ccc}8c4&c8{ab-b}8,t80q7o3c2c4&r8
960 data q5g8{ggr}8q3{gga}4,q5e8{eer}8q3{eef+}4,q5c8{ccr}8q3{ccd}4
970 data q5e8{eer}8q3{eef+}4,q5c8{ccr}8q3{ccd}4,c2,q5b-8{b-b-r}8q3{b-gb-}4
980 data q5g8{ggr}8q3{ge-g}4,q5e-8{e-e-r}8q3{e-ce-}4,q5g8{ggr}8q3{ge-g}4
990 data q5e-8{e-e-r}8q3{e-ce-}4,e-2,>q4c8{ccc}8c8{ccc}8,q4a8{aaa}8a8{aaa}8
1000 data q4f8{fff}8f8{fff}8,q7a4a4,q7f4f4,f4f4,c8{ccc}8c8{<b>cd-}8
1010 data a-8{a-a-a-}8a-8{gab-}8,e-8{e-e-e-}8e-8{efg-}8,a-4q4a-8{gab-}8
1020 data e-q4e-8{efg-}8,a-4q4a-8<{gab-}8,q8d1,q8b1,q8g1,q8g1,q8d1,q8g1
1030 '=====( ﾃﾞﾓ )===================================================
1040 cls 3:symbol (66,0),T$,8,2,9:symbol (62,0),T$,8,2,13
1050 restore 1150:for I=0 to 3:read K,L,C$:Y=13+I*3
1060 locate 29,Y:print CH$(K);:symbol (512,Y*8),C$,L,1,13:next:XT=480:YT=48
1070 for I=0 to 9:locate 0,5+I*2:print string$(14,CH$(1));:next:YA=0:TM=11
1080 GV=2:gosub 720:restore 1160:MZ=8:for I=0 to 7:Y=7+I*2:read C$
1090 for J=1 to 12:X=J*2:K=val(mid$(C$,J,1)):locate X,Y:print CH$(K);
1100 if K=4 then XM=X:YM=Y:U=K:next:next else next:next
1110 read Q$:for Q=1 to len(Q$):K$=mid$(Q$,Q,1):gosub 270:pause 3
1120 R$=inkey$:if R$<>"" then 1140
1130 next:if MZ=0 then pause 5:goto 1070 else restore 1180:goto 1110
1140 if R$="e" then 1750 else return
1150 data 4,2,ヤブ君,1,2,岩石,2,1,希少金属ＭＺ鉱石,3,1,重力コントローラ
1160 data 000100000002,000000000002,001010000111,002001311120,011000010000
1170 data 000010002000,000010002000,020411111002,141336633333331*144133413
1180 data 33*1*1411133331*14111133333331113363**116331311111141131313**
1190 '=====( ｷｬﾗ 設定 )===============================================
1200 restore 1230:for I=1 to 29:read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$)
1210 next:for I=0 to 7:read C$,D$:CH$(I)=C$+"⇩⇦⇦"+D$+"⇧":next:return
1220 '=====( PCG ﾃﾞｰﾀ )===============================================
1230 data 0020,0000000000000000000000000000000000000000000000
1240 data 0030,00071F3F3F1F0000071F0000001F0000071F0000001F03
1250 data 0031,00E0F8FCFCFCF80000E0F8FC7CFCF80000E0F8FC7CFCF8C0
1260 data 0032,C0C000000001E3EFFFF02070F0E0000C0C005000001E3E
1270 data 0033,0000030300078F8F0FC2FF3703800000000D303000078F8
1280 data 0034,00071F3F3F1F0000071F3F3E3F1F0000071F3F3E3F1F03
1290 data 0035,00E0F8FCFCFCF80000E0F8000000F80000E0F8000000F8C0
1300 data 0036,0000C0C000001E1F0F3FF4CF0E1C00000000CBC000001E1F
1310 data 0037,0303000000000787CFFFF40E0F07000000303A0000000787C
1320 data 0038,3E1E00000000C0C000000E0F0702FFFF3E1E00000005C0C0
1330 data 0039,F8780000030300000003870F32FFCF0F878000003D30000
1340 data 003A,001F3F3F1F0700001F0000001F0700031F0000001F0700
1350 data 003B,00F8FCFCFCF8E00000F8FC7CFCF8E000C0F8FC7CFCF8E000
1360 data 003C,1F1E0000C0C000000001C0ECFF43F0F1F1E0000C0CB0000
1370 data 003D,7C78000000000303000070F0E040FFFF7C7800000A00303
1380 data 003E,001F3F3F1F0700001F3F3E3F1F0700031F3F3E3F1F0700
1390 data 003F,00F8FCFCFCF8E00000F8000000F8E000C0F8000000F8E000
1400 data 0040,1F6080808080801C75AAD5AAD5AAD41C7FFFFFFFFFFFFF
1410 data 0041,C4F03B59BB5DBD7E501A8C0A0C040600781ECDAE4DA647A1
1420 data 0042,C26577DFC583870B6830184068D4A8507DBA9C607AFDFA75
1430 data 0043,FFF1E2C1C2C5C3C60C1834EA546854284C9E3DFE7D7A7C38
1440 data 0044,000000000000000170752F5463FB18608382D0AB9C04E79
1450 data 0045,00000000000000000C89C78F3CD34F7163060860C32CB08E9
1460 data 0046,00000000000000000F7344551DB433E1808CBBAAE243C0107
1470 data 0047,0000000000000000D8EB630CB7B03CF827149CF3484EC000
1480 data 0048,2A55AA40A055AA4055FF55E04FEA55E055FF55E04FEA55E0
1490 data 0049,AA55AA050A55AA0554FE5402FCAA540254FE5402FCAA5402
1500 data 004A,A055AA40A055AA554FEA55E04FEA55004FEA55E04FEA5500
1510 data 004B,0A55AA050A55AA54FCAA5402FCAA5400FCAA5402FCAA5400
1520 data "  ","  ",@A,BC,DE,FG,HI,JK,01,23,45,67,89,":;",<=,>?
1530 '=====( 面 ﾃﾞｰﾀ )=================================================
1540 data 0000000,1002154,1405004,1111020,1041010
1550 data 1001080,1001040,1001100,1202154,0300000,10
1560 data 8050008,1010058,8028008,54D5400,0000415
1570 data 0000020,0154000,0004001,0108020,250001D,49
1580 data 0848008,5440008,D040154,1020108,1755100
1590 data 0560015,0008420,1548014,2108150,1008000,00
1600 data 0000000,3400000,2A00010,5500000,0000054
1610 data 1155400,0900002,4901406,0951016,2881A02,09
1620 data A000020,5000000,2000000,3545554,080C808
1630 data 080001D,5400801,0011501,0050940,2150A50,C9
1640 data 0000000,0A80005,055114A,0421001,0551550
1650 data 0021000,0001200,5003740,0000802,205C002,33
1660 data 4200060,C514050,0088080,1545485,0004000
1670 data 0000040,0011540,2000142,5400002,400000A,20
1680 data 2000280,2015008,1400154,0000000,0055400
1690 data 0880414,1454400,0000340,4001000,0000080,99
1700 data 0000215,0000128,8000404,5400040,1420001
1710 data 1855500,0012004,1521400,2910050,0010000,49
1720 data 0800000,0880014,0888000,0555500,0000205
1730 data 0015208,0559500,0000101,0202100,0552100,09
1740 '=====( ｺﾝｽﾄﾗｸｼｮﾝ )================================================
1750 restore 1540:read C$:L=dtl:cgen 0:cls 3
1760 input "No.",MEN$:MEN=val(MEN$):if MEN<1 or MEN>10 then 1760
1770 cgen 1:gosub 810:X=2:Y=2:L$=" @DH0"
1780 K$=scrn$(X,Y):K=instr(L$,K$)-1:crev 1
1790 crev 1:locate X,Y:print CH$(K);:crev 0
1800 K$=inkey$:if K$="" then 1800 else if K$=chr$(13) and XM>0 then 1900
1810 DX=((K$="⇨")-(K$="⇦"))*2:DY=((K$="⇧")-(K$="⇩"))*2:XX=X+DX:YY=Y+DY
1820 if DX=0 and DY=0 then if K$<"0" or K$>"4" then 1800 else goto 1860
1830 if XX<2 then XX=28 else if XX>28 then XX=2
1840 if YY<2 then YY=20 else if YY>20 then YY=2
1850 locate X,Y:print CH$(K);:X=XX:Y=YY:goto 1780
1860 J=K:K=val(K$):if K<4 then if J=4 then XM=0:goto 1790 else goto 1790
1870 if XM>0 then locate XM,YM:print CH$(0);
1880 XM=X:YM=Y:goto 1790
1890 A=instr(L$,scrn$(X,Y))-1:if A=4 then A=0:return else return
1900 K$="":Y=2:for I=1 to 10:X=2:for J=1 to 7:gosub 1890:K=A*4:X=X+2
1910 gosub 1890:K=K+A:K$=K$+hex$(K):X=X+2:next:Y=Y+2:next:cls 3
1920 init "crt:80,25,1,1":A=L+(MEN-1)*20:print A;"data ";:K=1
1930 for I=1 to 5:print mid$(K$,K,7);",";:K=K+7:next:print "⇦ "
1940 A=A+10:print A;"data ";:for I=1 to 5:print mid$(K$,K,7);",";:K=K+7:next
1950 print hex$((XM-2)¥2)+hex$((YM-2)¥2)
```


★Dr. D様パソコンはＮＥＣとエプソンではどちらがいいでしょうか。（千葉県旭市・**仲村英樹20才**）……**【影：あれれ？どちらがいいって，アナタ「今後購入予定のパソコン」に○○○○ってきっちりと書いているでないの。つぐ美：心は決まっていても…ね／】**

PC-6001/mkII/SR, PC-6601/SR(モード1ページ2)用



2人対戦陣取りシミュレーション

Loretta
（ロレッタ）

本間　健

内　容

２人用の対戦型領取り基地占領ゲームです。

遊びかた

キャラの説明は，**第１図**を見てください。

最初に，何ターンまでするか入力して(何も入力しなければ無制限) リターン・キーを押してください。つぎに，先手・後手をきめますので，何かキーを押してください。

１Pが赤，２Pが青です。１P，２P共にカーソル・キーでコマを上下左右に移動，スペース・キーは動かしたくないときに押してください。コマの操作は先手の⊖⏀⊕，後手の⊖⏀⊕の順に進み，つぎに動かすコマには小さい四角形が描かれます。操作が一巡すると，ターンが一つ増えます。

各プレイヤーはコマを三つ持っていますが，それぞれ行動の範囲がちがいます(**第１図**)。自分のコマが通った跡は，自分の領地となります。

自分の操作のとき，自分のコマが敵のコマに重なると，その敵のコマを好きなところへ移動させることができます。移動先をX座標，Y座標の順で聞いてきますので数字を入力してください(X＝0，Y＝0が一番左上)。移動先にすでにコマがあったり，そこが基地だったりしなければ，敵のコマがそこに移動します。基地を占領するには自分のコマを基地に重ねればいいわけです。

敵の基地を先に占領した人，あるいは最初に入力したターン数に達した時点で，領地が大きかった人が勝ちとなります。

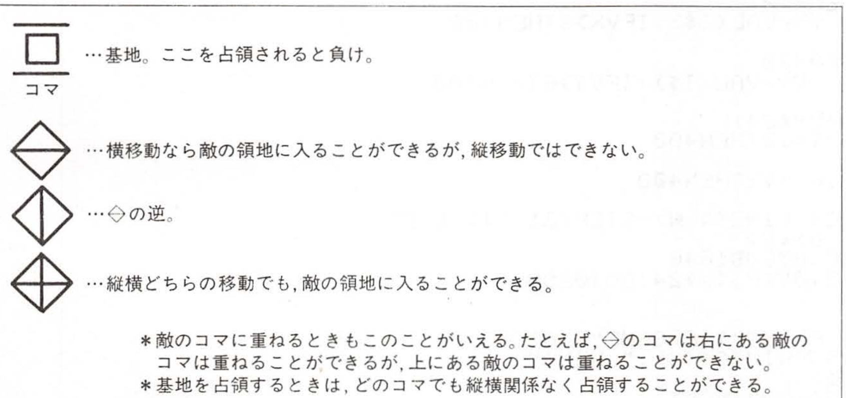
それと，自分の基地を自分で占領すると，敵の勝ちとなります。

参考

- Ｐ６プログラム大全集「COLOR BALL」の音（手島　毅氏）

《第１表》変 数 表

OX(,), OY(,)	コマの座標
TR	ターン数
Q, W, S, VX, VY, D	移動先の判定用
P	今，操作しているほう



《第１図》キャラの説明

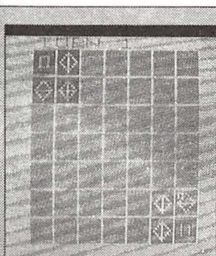
CHECKER FLAG

編：将棋の原型のようなゲームですが，自分のコマの軌跡が陣地になるなど，パソコンならではの要素がうまくミックスされています。

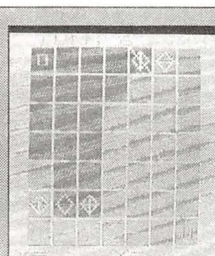
Dr.D：ふむ，少し単純すぎるかな。もう少しコマの種類があってもいいと思う。それに自分のコマでも自分の基地を占領できるというのはチェック不足ではないかな？

編：おやおや～ほんとうだ。どうせなら「退却」ってな具合いになればよかったですねー。

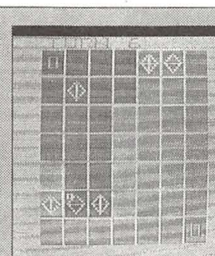
影：P6の投稿数も退却ー!にならなきゃいいけど(P6ユーザーがんばれ!)。



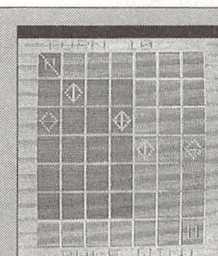
◀《写真1》相手の基地を占領するためにどんどん歩いていこう



◀《写真2》相手の駒とぶつかりあったときはその駒を自分の好きなところへ飛ばせる



◀《写真3》それぞれの駒の特徴をよく覚えてうまく使いこなそう



◀《写真4》相手の基地の上に自分の駒をのせると占領したことになり勝利

```
1 SCREEN1,1,1:CONSOLE,,,0:CLEAR2000:TR=1:DIM OX(1,2),OY(1,2),C$(1)
2 C$(0)="RED  ":C$(1)="BULE"
3 CLS:INPUT"なんターンまで しますか";K
4 PRINT"つぎに せんて、ごてをきめます。":PRINT"すきなところで なにかキーをおしてね♥":O=INT(RND(1)*2)
5 LOCATE0,4:PRINTC$(O):IFINKEY$=""THENO=1-O:GOTO5
6 PRINT"せんこうは";C$(O);"です。(HIT ANY KEY)"
7 IFINKEY$=""THEN7
10 SCREEN 3,2,2:COLOR 1,2,1:CLS
25 FORI=0 TO2
30 OX(0,I)=I+(I=2):OY(0,I)=-(I=0)-(I=2)
50 OX(1,I)=6-I-(I=2):OY(1,I)=6+(I=0)+(I=2):NEXT
70 FORI=12TO156STEP24:FORJ=44TO188STEP24
80 LINE(J,I)-STEP(21,21),,BF:NEXTJ,I:COLOR2
90 LINE(45,13)-(64,32),4,BF:LINE(189,157)-(208,176),3,BF
100 LINE(50,18)-(59,27),1,B:LINE(194,161)-(203,171),1,B
130 FORI=0TO1:FORJ=0TO2:Q=44+OX(I,J)*24:W=12+OY(I,J)*24
135 LINE(Q,W)-STEP(21,21),4-I,BF
140 U=J:GOSUB1000
150 NEXTJ,I
160 PLAY"l16o4dd+e8gc","l16o6dd+e8gc"
170 REM-------------MAIN
175 COLOR1:LOCATE3,0:PRINT"TURN";TR
180 FORP=0TO1-OSTEP(O=1)-(O=0):M=4-P:E=3+P:FORI=0TO2
190 Q=44+OX(P,I)*24:W=12+OY(P,I)*24
195 LINE(Q+2,W+2)-STEP(4,4),2,B
200 S=STICK(0):IFSTHEN210
203 IFSTRIG(0)THEN230
204 GOTO200
210 S=INT((S+1)/2):GOTO300
230 LINE(Q,W)-STEP(21,21),M,BF
240 PLAY"o4c16","o5c16"
250 COLOR2:U=I:GOSUB1000
270 NEXTI,P
275 IFK=TRTHEN550
280 TR=TR+1:LINE(48,0)-(176,11),2,BF:GOTO175
290 REM-------------MOVE
300 VX=(S=4)-(S=2):VY=(S=1)-(S=3)
301 IFOX(P,I)+VX<0OROX(P,I)+VX>6OROY(P,I)+VY<0OROY(P,I)+VY>6THEN190
302 D=POINT(Q+VX*24,W+VY*24)
305 L=POINT(Q+VX*24+11,W+VY*24+11)
310 IFL=2ANDD=MTHEN190
312 IFD=EAND((I=1AND(S=2ORS=4))OR(I=0AND(S=1ORS=3)))THEN190
320 LINE(Q,W)-STEP(21,21),M,BF
330 OX(P,I)=OX(P,I)+VX:OY(P,I)=OY(P,I)+VY
340 Q=44+OX(P,I)*24:W=12+OY(P,I)*24
355 IF(Q+W=56ORQ+W=344)THEN500
360 IFL<>2THEN230
365 REM-------------KUBITORI
370 EXEC&H1058
375 LINE(Q,W)-STEP(21,21),2
376 PLAY"o3c16e16","o5g16c16"
380 IFOX(1-P,1)=OX(P,I)ANDOY(1-P,1)=OY(P,I)THEND=1:GOTO400
385 IFOX(1-P,2)=OX(P,I)ANDOY(1-P,2)=OY(P,I)THEND=2:GOTO400
390 D=0
400 GOSUB1040:COLORM:LOCATE2,15:PRINT"X=     Y=";
410 I$=INKEY$:IFI$=""THEN410
420 LOCATE4,15:PRINTI$;:VX=VAL(I$):IFVX>6THEN400
425 FORK=0TO50:NEXT
430 I$=INKEY$:IFI$=""THEN430
440 LOCATE10,15:PRINTI$;:VY=VAL(I$):IFVY>6THEN400
445 FORK=0TO50:NEXT
450 S=POINT(55+VX*24,23+VY*24)
460 IFS=2ORVX+VY=0ORVX+VY=12THEN400
465 K=0
466 IFOX(P,K)=VXANDOY(P,K)=VYTHEN400
467 K=K+1:IFK<3THEN466
470 Q=44+VX*24:W=12+VY*24:LINE(Q,W)-STEP(21,21),E,BF
475 OX(1-P,D)=VX:OY(1-P,D)=VY
480 COLOR2:U=D:GOSUB1000:GOSUB1040
490 Q=44+OX(P,I)*24:W=12+OY(P,I)*24:GOTO230
495 REM-------------WIN!
500 COLOR1:C=-(Q=44)
505 IFN=MTHENLOCATE4,15:PRINT"TIE GAME";:GOTO513
510 GOSUB1040:LOCATE4,15:PRINTC$(C);" WIN!";
512 LINE(Q,W)-STEP(21,21),2
513 FORI=0TO10:PLAY"o3c32e32":NEXT
515 EXEC&H1058
520 I$=INKEY$:IFI$=""THEN520
530 RUN
540 REM-------------HANTEI
550 N=0:M=0:FORI=12TO156STEP24:FORJ=44TO188STEP24
560 IFPOINT(J,I)=4THENN=N+1
570 IFPOINT(J,I)=3THENM=M+1
580 NEXTJ,I
590 IFN<MTHENQ=44:W=12:GOTO500
600 Q=188:W=156:GOTO500
1000 LINE(Q+11,W+3)-STEP(-8,8):LINE-STEP(8,8)
1010 LINE-STEP(8,-8):LINE-STEP(-8,-8)
1020 IFU<>1THENLINE(Q+3,W+11)-STEP(15,0)
1030 IFU<>0THENLINE(Q+11,W+3)-STEP(0,15)
1035 RETURN
1040 LINE(20,180)-(224,191),2,BF:RETURN
```


★僕の友人もついにベーマガを毎月買うようになりました。どうやらスーパー・ソフト・コーナーが目当てのようです。このページ数でこの値段は，称讃に値するとか言っておりました。(愛媛県今治市・吉本　晃14才)……【影：そしてそのページ数だけのOFが…。】

PC-8001/mkII，PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)用



社長になるためのゲーム

COMPANY（カンパニー）

大串 貞一郎

STORY

とある小会社のお話です。あなたはその社員なのですが，このたび社長が定年退職することになりました。そして社長が「君に社長を任命しよう。生かすも殺すも君しだいだ。がんばるのだぞ」と言葉を残していきました。

あなたはこぶしに力が入るのでした。

遊びかた

五つのコマンドを使って完成度を100%に満たしてください。

●数値の説明

カネ…お金です。持ち金です。単位は万。

カンセイド…会社の完成度です。100%にすると，ゲームクリアです。

チアンド…会社の治安度です。低いと，社員の反乱が起きます。

シャイン…社員の数です。

キュウリョウ…1か月当たりに支払う給料額です。

キカイ…機械の数です。

ダイ○か月…月日を示す数値で36までです。

●コマンドの説明

ボシュウ…人員募集します。1人当たり10万円必要とします(一度に999人まで)。

サクゲン…人員削減します。ただし，社員は最低でも1人いないといけません。

ケイビタイ…警備隊をやとってヤクザの侵入を防ぎます。HARDは300万円，NORMALは200万円，EASYは100万円かかります。

キカイ…機械を購入します。1台当たり1000万必要とします(一度に9台まで)。

チンアゲ…唯一治安度をあげるものです。キュウリョウを1万円分上げます。

《第1表》変数表

G	持ち金
S	完成度
Y	ヤクザ到来度
F	機械の数
W	好景気到来度
N	月日のカウンタ
R	乱数発生値
J	不景気到来度
K	社員数
T	治安度
C	給料
L	むずかしさ
DA	雑用

●イベントの説明

やくざ…治安度を少しさげます。ケイビタイを使って対処してください。

不景気…収入が減ります。対処できません。

好景気…収入が増えます。

社員の反乱…収入が減ったうえ，給料が自動的にあがります。治安度は10%にな

CHECKER FLAG

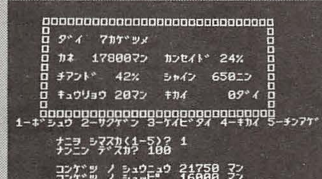
Dr.D：うーん，最近PC-8001の投稿がかんばしくないじゃが，これも手ばなしで採用できる作品じゃないなあ…。全体的に乱数できめる要素が多すぎて，戦略ゲームとしてのおもしろさが足りないよ。

編：そうかなあ。画面はそっけないけど，熱中できますよ？

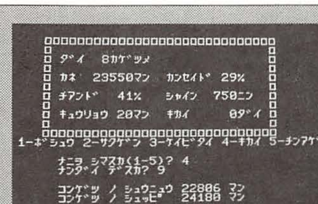
Dr.D：リストを見なければ，ワシも興ざめせんがね。とにかく，このタイプのゲームを作るなら，各要素をじょうずにからめたアルゴリズムで勝負してほしい。もちろん，サウンドや画面レイアウトといった要素もおざなりにしてはイカンぞ！



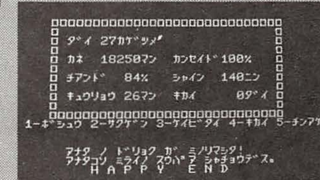
▲《写真1》これがタイトル画面です



▼《写真2》社員を増やせば収入があがるがその分給料でもっていかれちゃう



▲《写真3》機械を買うにはお金がたくさんかかるから予算を考えて買うように



▼《写真4》完成度が100%になったらハッピー・エンディングだよ

★うん？9月号は123号だ！なんかしらんが，めでたいよーな気がする。けどこのことに気づいた人ってどのくらいいるのだろう。(広島市・JYO21才)……【影：123だと，不吉だあ!! 2倍払いだ!! くわばらくわばら。編：チンチロリンを知らないかたはスミマセン。】

評…かわいい！(影)



by がーばんくる

評…やっぱり夏はいいや(影)



by 笛といえば笛太郎

ります。これだけはさけましょう。

●ゲーム・システムの説明

ゲームがはじまったらEASY（やさしい），NORMAL（普通），HARD（むずかしい）を数字で選んでください。

ゲームは1か月につき1コマンドで進みます。したいことをしたら，その月で起こったことが表示されて，その月の収入と支出が表示されます。収入は機械の数と社員の数が多ければ多いほど，多いわけですが，機械は電気代を使いますし，社員は給料があります。それが支出になります。収入が支出を上まわると，完成度が上がり，そうでなければ下がります。

ややこしいようですが，やっているうちにわかると思います。

金がなくなるか，36か月目になると，ゲームENDで，完成度が100%こすと，ゲームクリアです。

P.S.

竹中くん，加藤君，見てるかー。

参考物

・ベーマガのDr.DのBASIC講座

★　　★

COMPANYのプログラム・リスト

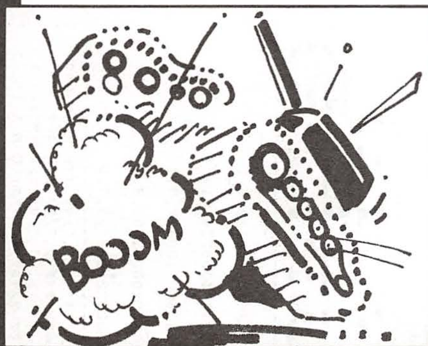
```
10 '┌───────────┐
20 '│Company Making │
30 '├───────────┤
40 '│      By Ogushi│
50 '└───────────┘
60 '========== ﾀｲﾄﾙ ==========
70 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
80 PRINT CHR$(12);
90 FOR I=4 TO 7:READ A$,A:COLOR A:LOCATE 4,I:PRINT A$:NEXT I
100 COLOR 7:LOCATE 5,9:PRINT "1-EASY 2-NORMAL 3-HARD"
110 LOCATE 5,11:INPUT"INPUT NUMBER";L
120 IF L>3 OR L<1 THEN 110
130 G=1000+(3-L)*500:T=60-L*10:Y=L*10:J=L*5:W=10
140 K=50:F=0:C=20:N=1
150 '========== ﾒｲﾝ ==========
160 FOR N=1 TO 36
170 PRINT CHR$(12);
180 LINE(3,0)-(31,10),"ロ",7,B
190 LOCATE 5,2:PRINT USING"ﾀﾞｲ ##ｶｹﾞﾂﾒ                ";N
200 LOCATE 5,4:PRINT USING"ｶﾈ ######ﾏﾝ   ｶﾝｾｲﾄﾞ ###%   ";G,S
210 LOCATE 5,6:PRINT USING"ﾁｱﾝﾄﾞ  ###%    ｼｬｲﾝ  ####ﾆﾝ ";T,K
220 LOCATE 5,8:PRINT USING"ｷｭｳﾘｮｳ###ﾏﾝ    ｷｶｲ    ###ﾀﾞｲ";C,F
230 LOCATE 0,11:PRINT "1-ﾎﾞｼｭｳ 2-ｻｸｹﾞﾝ 3-ｹｲﾋﾞﾀｲ 4-ｷｶｲ 5-ﾁﾝｱｹﾞ"
240 IF G<0 THEN GOTO 390 ELSE IF S>=100 THEN 430
250 LOCATE 5,13:INPUT"ﾅﾆｦ ｼﾏｽｶ(1-5)";DA
260 IF DA<1 OR DA>5 THEN 250
270 ON DA GOSUB 480,510,540,570,600
280 X=(16+INT(RND(1)*C))*K+(30+INT(RND(1)*5))*F
290 DA=DA+C*K+F*20
300 R=INT(RND(1)*100)+1:IF W>R THEN GOTO 630
310 R=INT(RND(1)*100)+1:IF Y>R THEN GOTO 650
320 R=INT(RND(1)*100)+1:IF J>R THEN GOTO 670
330 R=INT(RND(1)*40)+1:IF T<R THEN GOTO 690
340 LOCATE 5,16:PRINT "ｺﾝｹﾞﾂ ﾉ ｼｭｳﾆｭｳ";X;"ﾏﾝ"
350 LOCATE 5,17:PRINT "ｺﾝｹﾞﾂ ﾉ ｼｭｯﾋﾟ  ";DA;"ﾏﾝ"
360 IF X>DA THEN S=S+5 ELSE S=S-1:IF S<0 THEN S=0
370 Y=Y+1:T=T-1:G=G+X-DA:FOR I=0 TO 2000:NEXT I:NEXT N
380 '========== END ==========
390 LOCATE 5,14:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｼﾞﾀﾞｲﾆ ﾉﾘｵｸﾚﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ｡"
400 LOCATE 5,15:PRINT "       E     N     D       "
410 FOR I=0 TO 3000:NEXT:RUN
420 '========== HAPPY-END ==========
430 LOCATE 5,14:PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ﾄﾞﾘｮｸ ｶﾞ ﾐﾉﾘﾏｼﾀ!      "
440 LOCATE 5,15:PRINT "ｱﾅﾀｺｿ ﾐﾗｲﾉ ｽｳﾊﾟｱ ｼｬﾁｮｳﾃﾞｽ｡ "
450 LOCATE 5,16:PRINT "   H A P P Y   E N D      "
460 FOR I=0 TO 3000:NEXT:RUN
470 '========== ｻﾌﾞ ==========
480 LOCATE 5,14:INPUT"ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞｽｶ";DA
490 IF DA<0 OR DA>999 THEN 480
500 K=K+DA:DA=DA*10:RETURN
510 LOCATE 5,14:INPUT"ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞｽｶ";DA
520 IF DA<0 OR DA>K-1 THEN 510
530 K=K-DA:DA=0:RETURN
540 LOCATE 5,14:PRINT "ﾊｲﾋﾞ ｼﾏｼﾀ｡"
550 DA=L*100:Y=Y-10:IF Y<0 THEN Y=0
560 RETURN
570 LOCATE 5,14:INPUT"ﾅﾝﾀﾞｲ ﾃﾞｽｶ";DA
580 IF DA<0 OR DA>9 THEN 570
590 F=F+DA:DA=DA*1000:RETURN
600 LOCATE 5,14:PRINT "ﾁﾝｱｹﾞ ｼﾏｽ｡"
610 C=C+1:T=T+10:IF T>100 THEN T=100
620 DA=0:RETURN
630 LOCATE 5,15:PRINT "ｹｲｷ ｶﾞ ｲｲｿﾞ!"
640 X=X*2:GOTO 340
650 LOCATE 5,15:PRINT "ﾔｸｻﾞ ﾉ ｲﾔｶﾞﾗｾ ﾀﾞ!"
660 T=T-2:GOTO 340
670 LOCATE 5,15:PRINT "ﾌｹｲｷ ﾀﾞ!"
680 T=T-2:X=X¥2:GOTO 340
690 LOCATE 5,15:PRINT "ｼｬｲﾝ ﾉ ﾊﾝﾗﾝ ﾀﾞ!"
700 T=10:C=C+5:X=X¥2:GOTO 340
710 '========== ﾃﾞｰﾀ ==========
720 DATA"╭■■ ╭■╮ ╭■■╮ ■■╮ ╭■╮ ╭■ ■ ■",1
730 DATA"■   ■ ■ ■■■■ ■■■■ ■ ■ ■■■■ ■",5
740 DATA"■   ■ ■ ■ ■ ■ ■■■ ■■■ ■ ■■ ■",5
750 DATA"╰■■ ╰■╯ ■ ■ ■ ■   ■ ■ ■ ■ ■",1
```


★わかった。(東京都・さやまん子17才)……【影：わかってくれたか。私は疲れてるんだ。本当やっとわかってくれてうれしいよ，なあ編君。編：そうですね。やっとわかってくれたんですね。ではお言葉にあまえて。影：帰ろっか。編集長：コラ──😡】

PC-8801mkIISR以降N88-BASIC V2モード)用

耳を澄ましてレーダー音を聞きわけろ

そこふんじゃだめ



OGA

▶内　容◀

地面に埋まっている地雷をレーダーを使いながらかわして，地雷破壊装置を取りに行く。

▶ストーリー◀

J国の五大“村”が地雷の恐怖におびえていた。そのとき君が五大村を救うべく立ち上がるのだった。

▶使用方法◀

まず**リスト1**を打ち込みRUNするとデータ・ファイルが作られます。

その後**リスト2**を打ち込みRUNするとゲーム・スタートです。

▶操作方法◀

テンキーの8246で上下左右に移動です。画面に文字がでたらスペース・キーで進みます。

▶ゲーム説明◀

移動した先の上下左右に地雷が埋まっているときは，レーダーが，ピッと反応します。それから1面に1個1upがあります。画面の右下に見えるリングが地雷破壊装置です。これを取ると，ラウンド・クリアです。全5面です。

5面クリアすると豪華!?エンディングがあります。制限時間は3分です。

▶改造のアドバイス◀

画面データは，16×12で一次元配列Mで管理しています。データは16進にしているので，2進数にしたとき，1になるところが地雷です。FOR-NEXTの空回しは，時間かせぎなので，機種のスピードに合わせてかえてください。

▶最後に一言◀

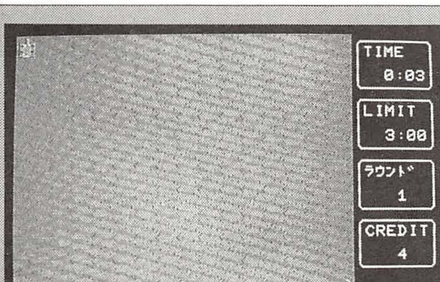
このゲームは，ゴールデン・ウィークに，ふと思いついたゲームなのです。約半年ぶりにでたアイデアなので，素直に作ってみました。爆発のアニメーション!?はNICEだと思います。何の関係もありませんが地元は青森です。よろしく。

★

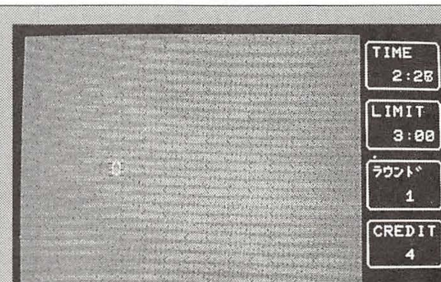
★　　★

《第1表》変数表

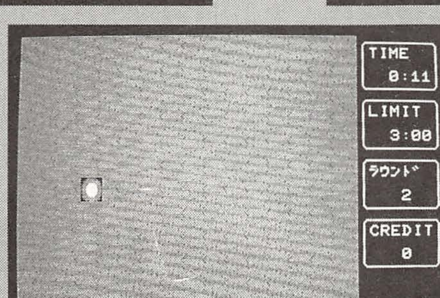
変数	内容
A%( )	地面のグラフィック
MY%( )	マイキャラのグラフィック
BI～3%( )	爆発のグラフィック
M( )	地雷の位置
X, Y	MYキャラのXY座標
CX, CY	1upの位置



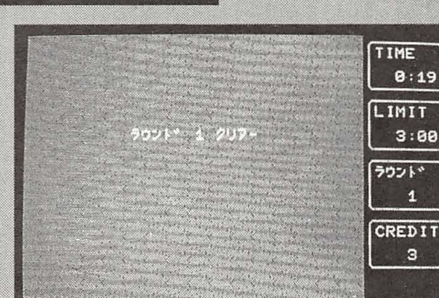
◀《写真1》ゲーム・スタートすると画面左上からはじまります



◀《写真2》レーダーの音をたよりに右下に向かって進んでいきます



◀《写真3》音がしたのにむりに進むとこうなっちゃうから気をつけてね



◀《写真4》地雷をうまくよけて右下までこれたら面クリアだ

★ぼくは今，FORTRANを学校で習っていますが，どんなときに役に立ちますか。(大阪市・洲濱真15才)……【影：大学受験や就職活動のときに「僕はFORTRANを知ってるんだ，すごいだろう」と心の中で思うことによって自信がつきます。よかったね，やっといて。】

《リスト１》そこふんじゃだめのデータ作成プログラム・リスト

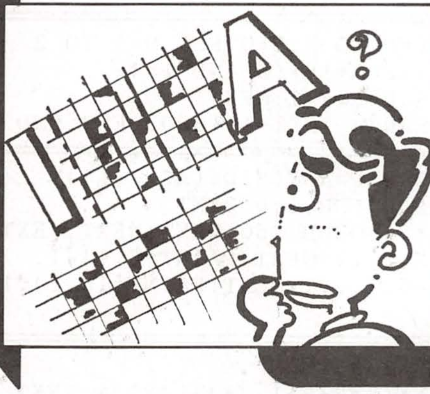
```
10 'save "LIST1"
20 '-------------------------- ﾃﾞｰﾀ ﾌｧｲﾙ ｾｲｻｸ ----------------------------------------
30 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT "NOW DATA MAKING !!"
40 NEW CMD:DIM A%(99):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
50 OPEN "DATA" FOR OUTPUT AS #1 : FOR I=0 TO 7:CMD PAL I,0:NEXT
60 LINE(0,0)-(31,15),6,BF:FOR I=0 TO 15:PSET(RND(1)*31,I),2:NEXT
70 GET@(0,0)-(31,15),A%:GOSUB *D.SET
80  FOR J=0 TO 2
90    FOR I=0 TO 97:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:GOSUB *D.SET
100 NEXT J
110 CLS 2
120 CIRCLE(16,8),16,2:CIRCLE(16,8),15,2
130 PAINT (16,8), 6,2:CIRCLE(16,8), 8,7
140 PAINT (16,8), 7,7:GET@(0,0)-(31,15),A%
150 GOSUB *D.SET:CLOSE:PRINT "ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ ｶﾞ ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ｡":END
160 *D.SET
170 FOR I=0 TO 97:WRITE #1,A%(I):NEXT:RETURN
180 '------------------------ MY ｷｬﾗ -------------------------------------------
190 DATA 0020,0010,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFF7,0700,00E0,F8FF,FF1F,F8FE,FF1F
200 DATA 0300,00C0,FCFF,FF3F,FCDF,DF3F,0300,00C0,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,C30F,F0C3
210 DATA 3CF0,0F3C,3CF0,0F3C,FF0F,F0FF,00F0,0F00,24F0,0F24,BF0A,50FD,00F0,0F00
220 DATA 2CF0,0F34,FF0F,F0FF,00F0,0F00,20F0,0F04,FF0F,F0FF,00F0,0F00,20F0,0F04
230 DATA FF0F,F0FF,00F0,0F00,20B0,0F04,BF0A,50FD,00F0,0F00,20F0,0F04,FF0F,F0FF
240 DATA 00F0,0F00,20F0,0F04,FF0F,F0FF,00F0,0F00,38F0,0B1C,FF0F,F0FF,00F0,0F00
250 DATA 27F0,0FE4,800A,5001,3FF0,0FFC,3FF0,0FFC,0000,0000,FFFF,FFFF,F7FF,FFFF
260 '------------------------ ﾊﾞｸﾊﾂ1 --------------------------------------------
270 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
280 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
290 DATA 1F00,00F8,0000,0000,0000,0000,FF00,00FF,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF
300 DATA 0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,0000,0000
310 DATA 0000,0000,FF00,00FF,0000,0000,0000,0000,1F00,00F8,0000,0000,0000,0000
320 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
330 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
340 '------------------------ ﾊﾞｸﾊﾂ2 --------------------------------------------
350 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
360 DATA 0000,0000,0700,00E0,0000,0000,0000,0000,7F00,00FE,0000,0000,0000,0000
370 DATA FF03,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,0F00,00F0,0700,00E0,FF3F,FCFF
380 DATA 1F00,00F8,0F00,00F0,FFFF,FFFF,1F00,00F8,0700,00E0,FF3F,FCFF,1F00,00F8
390 DATA 0000,0000,FF0F,F0FF,0F00,00F0,0000,0000,FF03,C0FF,0000,0000,0000,0000
400 DATA 7F00,00FE,0000,0000,0000,0000,0700,00E0,0000,0000,0000,0000,0000,0000
410 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

《リスト２》そこふんじゃだめのメイン・プログラム・リスト

```
10 'save "LIST2"
20 '------------------------ ｼｮｷｾｯﾃｲ ----------------------------------------
30 CLS 3:NEW CMD:CMD PAL:CMD PAL 6,&O550:SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1
40 WIDTH 40,25:DIM A%(97),MY%(97),B1%(97),B2%(97),B3%(97),M(191)
50 OPEN "DATA" FOR INPUT AS #1
60 FOR I=0 TO  97:INPUT #1, A%(I):NEXT I
70 FOR I=0 TO  97:INPUT #1,MY%(I):NEXT I
80 FOR I=0 TO  97:INPUT #1,B1%(I):NEXT I
90 FOR I=0 TO  97:INPUT #1,B2%(I):NEXT I
100 FOR I=0 TO  97:INPUT #1,B3%(I):NEXT I:CLOSE
110 RD=1:CR=4
120 '------------------------ ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ ---------------------------------------
130 CLS 3:RESTORE 770
140 FOR I=1 TO 6:READ A$(I):PRINT LEFT$(A$(I),30):NEXT:PRINT
150 FOR I=1 TO 6:    PRINT SPC(5);RIGHT$(A$(I),33):NEXT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
160 PRINT SPC( 5);"PUSH SPACE KEY TO GAME START":PRINT :PRINT :PRINT:PRINT
170 PRINT SPC(11);"Presented By O G A"
180 PUT@(16,136),MY%,PSET:PUT@(576,136),MY%,PSET
190 PUT@(16,176),MY%,PSET:PUT@(576,176),MY%,PSET
200 IF INP(9)<>191 THEN 200 ELSE CLS 3
210 '------------------------ ｷﾎﾝｶﾞﾒﾝ ｼｭﾂﾘｮｸ ---------------------------------
220 ON RD GOSUB *RD1,*RD2,*RD3,*RD4,*RD5
230 READ A$,CX,CY:FOR I=0 TO 47:B=VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1))
240 FOR J=3 TO 0 STEP -1:C=(B AND 2^J)/2^J:M(I*4+3-J)=C:NEXT J,I
250 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 15:PUT@(X*32,Y*16),A%,PSET:NEXT X,Y
260 FOR I=0 TO 3:LOCATE 32,I*5          :PRINT "┌──────┐":NEXT I
270 FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 3:LOCATE 32,I*5+J:PRINT "│      │":NEXT J,I
280 FOR I=0 TO 3:LOCATE 32.I*5+4        :PRINT "└──────┘":NEXT I
290 LOCATE 33, 1:PRINT "TIME":LOCATE 33, 6:PRINT "LIMIT"
300 LOCATE 35, 8:PRINT "3:00":LOCATE 33,11:PRINT "ﾗｳﾝﾄﾞ"
310 LOCATE 35,13:PRINT      RD:LOCATE 33,16:PRINT "CREDIT"
320 LOCATE 35,18:PRINT USING "##";CR       :X=0:Y=0:CC=0
330 PUT@(0,0),MY%,PSET:TIME$="00:00:00":LOCATE 35,3:PRINT RIGHT$(TIME$,4)
340 LOCATE 30,22:PRINT "⌒":LOCATE 30,23:PRINT "◡"
350 '------------------------ ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ -----------------------------------
360 I0=INP(0):I1=INP(1):LOCATE 35,3:PRINT RIGHT$(TIME$,4)
370 IF MID$(TIME$,5,4)="3:00" THEN *BAKUHA ELSE VX=0:VY=0
380 IF I1=&HFE OR I0=&HFB OR I0=&HEF OR I0=&HBF THEN 390 ELSE 360
390 IF I0=&HFB THEN VY=1 ELSE IF I1=&HFE THEN VY=-1
400 IF I0=&HEF THEN VX=-1 ELSE IF I0=&HBF THEN VX= 1
410 IF X+VX>15 OR X+VX<0 THEN 360
420 IF Y+VY>11 OR Y+VY<0 THEN 360
430 PUT@(X*32,Y*16),A%,PSET:X=X+VX:Y=Y+VY:PUT@(X*32,Y*16),MY%,PSET
440 IF X=CX AND Y=CY THEN CMD PLAY "@0O4V12L8Q5AAA&A2B-AB-AAA&A2":CR=CR+1:CX=-1:
LOCATE 35,18:PRINT USING "##";CR
450 IF M(Y*16+X)=1 THEN *BAKUHA ELSE IF X=15 AND Y=11 THEN 640
460 IF Y=0 THEN 480
470 IF M((Y-1)*16+X)=1 THEN BEEP:GOTO 360
480 IF X=0 THEN 500
490 IF M(Y*16+X-1)=1   THEN BEEP:GOTO 360
500 IF Y=11 THEN 520
510 IF M((Y+1)*16+X)=1 THEN BEEP:GOTO 360
520 IF X=15            THEN 360
530 IF M(Y*16+X+1)=1   THEN BEEP
540 GOTO 360
550 '-------------------------- ﾊﾞｸﾊﾂ -----------------------------------------
560 *BAKUHA
570 PUT@(X*32,Y*16),B1%,PSET:CMD PLAY "V15@17O1CE1":FOR I=0 TO 600:NEXT
580 PUT@(X*32,Y*16),B2%:FOR I=0 TO 600:NEXT:PUT@(X*32,Y*16),B3%,PSET
590 FOR I=0 TO 600:NEXT:CMD PAL 1,0:CMD PAL 5,0:PUT@(X*32,Y*16),MY%,PSET
600 CR=CR-1:LOCATE 11,8:IF CR<0 THEN PRINT "GAME OVER" ELSE PRINT "PUSH SPACE"
610 IF INP(9)<>191 THEN 610 ELSE CLS 3:CMD PAL:CMD PAL 6,&O550
620 IF CR<0 THEN 110 ELSE 250
630 '-------------------------- ｸﾘｱｰ ------------------------------------------
640 LOCATE 10,8:PRINT "ﾗｳﾝﾄﾞ";RD;"ｸﾘｱｰ":RD=RD+1
650 LOCATE 30,22:PRINT "  ":LOCATE 30,23:PRINT"  ":IF RD=6 THEN *ENDING
660 IF INP(9)<>191 THEN 660 ELSE CLS 3:GOTO 220
670 '-------------------------- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ --------------------------------------
680 *ENDING:CLS 3:WIDTH 40
690 LINE(308,112)-(371,159),6,BF:LINE(500, 40)-(563, 71),6,BF
700 LINE(500, 80)-(563,151),6,BF:LINE(388,112)-(499,127),6,BF
710 LINE(388,136)-(467,151),6,BF:PUT@(460,180),MY%,PSET:RESTORE 960
720 FOR I=1 TO 12:READ A$:PRINT A$:FOR J=0 TO 5000:NEXT:PRINT :NEXT
730 CMD PLAY "V15@17O1CE1":PUT@(460,180),B1%,PSET:FOR I=0 TO 600:NEXT
740 PUT@(460,180),B2%,PSET:FOR I=0 TO 600:NEXT:PUT@(460,180),B3%,PSET
750 FOR I=0 TO 600:NEXT:PUT@(460,180),KANJI(&H3D2A),PSET
760 PUT@(476,180),KANJI(&H246A),PSET:GOTO 760
770 '-------------------------- ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞｰﾀ -------------------------------------
780 DATA "                                  "
790 DATA "                                  "
800 DATA "                                  "
810 DATA "                                  "
820 DATA "                                  "
830 DATA "                                  "
840 '-------------------------- ﾗｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ ------------------------------------
850 *RD1:RESTORE 860:RETURN
860 DATA 120002228400024822000224420004017850080001 0A8022,6,2
870 *RD2:RESTORE 880:RETURN
880 DATA 004002022012008208020021110040020840000040092240,15,4
890 *RD3:RESTORE 900:RETURN
900 DATA 00810000FC40400440010800200204480001208000100402,0,3
910 *RD4:RESTORE 920:RETURN
920 DATA 00002492000020007C8244200402444044027C200082002,8,8
930 *RD5:RESTORE 940:RETURN
940 DATA 20A023A2222220222222222220222222222202232220A226,7,0
950 '-------------------------- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ --------------------------------------
960 DATA "ｶｸｼﾃ ﾜｶﾞｸﾆﾉ ｼﾞﾗｲﾊ     ","ﾌﾞｼﾞ!? ﾅｸﾅｯﾀ  !!!  ","ｼｶｼ ｲﾂｶ ﾏﾀ ﾀﾞﾚｶｶﾞ  "
970 DATA "ｼﾞﾗｲｦ ｳﾒﾙ ﾀﾞﾛｳ      ","ﾏｻﾆ ｵﾜﾘﾉﾅｲ ﾊﾅｼ ﾅﾉﾀﾞ","ﾉﾁﾉ ﾋﾄﾊ ｺﾚｦ       "
980 DATA "｢ﾈﾊﾞｰｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞｽﾄｰﾘｰ｣ ","" ﾄﾊ ｲﾜｽﾞﾆ          ","ｿｺ ﾌﾝｼﾞｬﾀﾞﾒ   ﾄ    "
990 DATA "ﾖﾝﾀﾞ ｿｳﾅ｡            ","ｿｺﾌﾝｼﾞｬ ﾃﾞﾝｾﾂ ｿﾉ1ﾖﾘ","ｾｲｻｸ: O G A ! ! !  "
```


★今度「9801NL」を買おうと思っているのですが，9801NLで「三國志III」がPLAYできますか？（山梨県北巨摩郡・米沢義徳15才）……
【影：本来ならば，その質問は「光栄」さんにお聞きするべきであって，ＯＦにはなんら関係ないのですが，お答えしましょう。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



遠くから見るとよくわかるかも

PART4

原田　秀美

内　容

某局，某クイズ番組のPART4です。バラバラになっているアルファベットを早押しで当てるというものです。

遊びかた

● 1人の場合

ESC キーを押すとはじまります。ESC キーを押すと解答権が得られます。答えはキーボードから入力してください。

10問終了時にQLF(クオリファイ）を越えられるとクリアでレベルがあがっていきます。

● 2人の場合

INS／DEL または後退キーではじまります。1P側がESCキー，2P側が，INS／DEL または後退キーで解答権が得られます。どちらかというと1P側が有利です。10問で対戦になります。10問終了時で同点の場合はどちらかが勝つまで繰り返します。

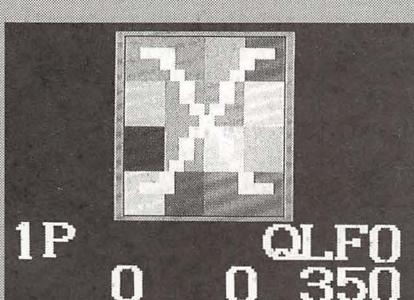
なお，お手つき，誤答は解答権がなくなりますので注意してください。



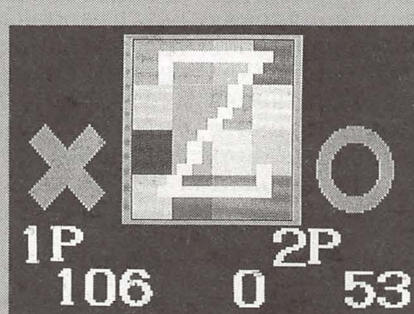
▲《写真1》モザイクのかかった文字がだんだんはっきりしてきます



▲《写真2》そろそろ文字の形が見えはじめるころ，みんなはもうわかったかな？



▲《写真3》10問答えてその合計がクオリファイを越えるとクリアです



▲《写真4》2人でも遊べるから友達を呼んで大会でもやってみたら

プログラム

まずリスト1を入力して実行すると，“PART4.BIN”というファイルを作ります。それからリスト2を入力してSAVEしておいてください。

はじめるときはリスト2を実行するだけでOKです。

ちなみに，実行するとBASICに戻りませんので注意しておいてください。

最後に

予定では30～40行ぐらいですむと思いましたが，こんなものに66行もかかってしまいました。これでも「無駄」はほとんどありません。

★　★

CHECKER FLAG

編：BASICにはもどってこないマシン語ゲームですから，よーく見直してから実行してくださいね。

影：このゲーム，FM77AVで見たよ。

Dr.D：7月号だったかな。しかしあれとはまったくアルゴリズムは別物だし，ワシが指摘した問題も解決されているので採用とした。

編：分割（ぶんかつ）したピースを正しい位置に戻すところなんか某番組どおりでニクイですね！
　ちなみに計算したらなんと1,024分割にもなっていました。

★8月号154ページのＯＦは「大平洋」ではなく「太平洋」だぞ！でもどうして「太平洋」には点がついて「大西洋」にはつかないのだろうか？(愛知県春日井市・SWAT16才)……【影：太平洋の点はハワイを表しているのです。ハワイ好きの日本人が作りそうな熟語です。】

《リスト1》PART4のマシン語設定プログラム・リスト

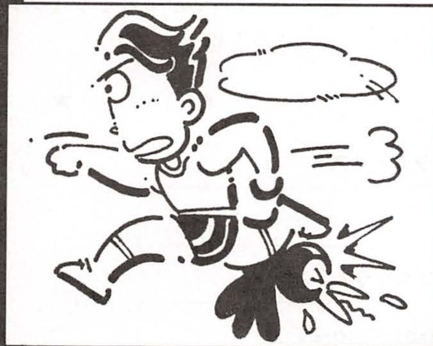
```
100 '═══════ PART 4  for PC-88SR ══════════ SUB PROGRAM ══════════
110 SCREEN 0,2:CLEAR,&HACFF:E=&HADBC:F=14:G=&HB400
120 '═══════ MACHINE LANGUAGE SET ══════════════════════════════
130 FOR I=0 TO 39:A=0:READ A$:FOR K=0 TO 7:B=0:FOR L=0 TO 3:C=0:FOR M=1 TO 2
140 D=ASC(MID$(A$,K*8+L*2+M-(K>3),1))-48:D=D+(D>9)*7:C=C*16+(D AND 15)
150 A=A+D:B=B*2+D¥16:NEXT:POKE E,C:E=E+1:NEXT:POKE E,B:E=E+1:NEXT
160 READ A$:IF VAL("&H"+A$)=A THEN NEXT ELSE PRINT"ERROR IN"I*10+300:BEEP:END
170 '═══════ FIGURE SET ═══════════════════════════════════════
180 FOR I=0 TO 18:READ A$:CLS 2:B=LEN(A$):FOR J=1 TO B:P=ASC(MID$(A$,J,1))
190 FOR K=0 TO 2:PUT(J*14+K,0),KANJI(P+(P=33)*503+8960),OR,1,0:NEXT
200 NEXT:POKE G,B*7:G=G+1:FOR J=0 TO 3:FOR K=1 TO B*7:GOSUB 260:NEXT:NEXT:NEXT
210 CLS 2:PSET(0,6),1:FOR I=0 TO 11:READ X,Y:LINE-(X,Y),1:NEXT:PAINT(6,1),1
220 GOSUB 250:CLS 2:FOR I=0 TO 1:CIRCLE(15,15),15-I*5,1,,,1:NEXT:PAINT(15,1),1
230 GOSUB 250:BSAVE"PART4.BIN",&HADBC,3307:END
240 '═══════ SUB ROUTINE ══════════════════════════════════════
250 F=0:FOR J=0 TO 7:FOR K=0 TO 15:GOSUB 260:NEXT:NEXT:RETURN
260 C=0:FOR L=0 TO 3:C=C¥2+POINT(K*2+F,J*4+L)*8+POINT(K*2+F+1,J*4+L)*128:NEXT
270 POKE G,C:G=G+1:RETURN
280 '═══════ MACHINE LANGUAGE DATA ═════════════════════════════
290 '     0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F  0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F SUM
300 DATA 1OKMF5GHRGHL1HOR2004HUS57AJUJUG2 GOG1HG0GB00EM8ERURJT20FJ32NMB3QF,3A9
310 DATA FJRJG6033DCT2BB3VPCPFJCLU5VLCDNL JUGLD3EKUHD1S1FRV0QT2H001100D001,37E
320 DATA 10UTRGV3AEUT47TBF5VM40T33EO0D33L G0VV116QGHL51H1QCD7SR1U10NGNGNCD,39A
330 DATA RH1J10VGJLVHT3JIHHVJRJHAF238FB21 GGIJ1AVUJ8VQ22MQU5I9I9I2RGE1SBJS,3F5
340 DATA 1DCRJSCRIIMRBG22B0I211BJC0FB3E0O 28L036GG10VB093DF421HGVC753EGKJ6,2D5
350 DATA 23JMBOI35023J6DO3TIGF1GU3EG436HS 36RO23JM23JMFOI35023J6DO3DIGURIH,333
360 DATA TH11SGFRH2RICDL4CD65B22100I255R2 LUB2HU9OVSBH2HFE119RF7SDRI2HJDQV,37C
370 DATA 08UMG828TRGP0N3O363EAV18JUGGGGJC GQJ0CP32AUO7SMOU2MBH5UI3EDL35EBI,3B2
380 DATA UNTIH1VKSTH2BI2AQU11GPFSDEBHJE20 HSJM2O21FR3UGK011C3M0023VRGP3T20,399
390 DATA IHNODH11FBST12R25SAFAFJ2AFSTLKR2 28JINJR028JINQR00G003CJ2AVFE0R20,36B
400 DATA HENOCDFS2Q5LR2UT5UBIB7UDHO0G117O 38GONSR50AIOTTHUUR11PKFNHIBI21LA,40A
410 DATA 1HQ9FNCDB3S3B9AUJSTJ1HPGJOFI2H39 HEPOCDMKS3EJQE1ESDVSB12HTH11PIFN,3F0
420 DATA H2R2IQKIHHBCF7CDR13UR832B2SD65BI 00C0E501GKGB7PGF0SRGN723B1I0FKST,32F
430 DATA B2EMHFVEJ0VN32D43SO7ONONIMH329ER GUH0NBD3NQT3U9T3STJ6R2TJ13GD20EV,3E1
440 DATA 00B8E511BKGH00GK2372I3HJ78B12GV6 G8TT2H00E1E5CL06CLE54UI3STINRIU6,2F1
450 DATA 6FCD2NRIEMG3CMRO5UNH2356E1N323NI 7ACMGCL7DDN700TTC1GB78B1TIS110CM,341
460 DATA CT6NR31ECDVSB1TBF5VM40T3JU90TJ3L SMRID33LTJ32JU0HTVAD21001100B401,350
470 DATA G4EDR0CDB20H0GG0G0DB09E6281BH4DB E608I8HK78RHI0UC98RIVEC0TV3UGKST,32C
480 DATA ADSJHNR102CTTVQDHG21T3VQ4228GJ2H FBG6HGNU772310FQ0000C5G1GKUTNOVU,38B
490 DATA IGGU0SHGC1GB78B1ED1TI0D57CGM0807 0IHGVBFHON8N8NO01IVEG02G2127D6JU,329
500 DATA CTBUAT2HB2CB7BI8IELU3AFCJIFERGEL 88B2E10100GB78B1FB3E00FE32FEBGIO,2F9
510 DATA 5UIJ56H32R7JELCDR2UH3AP8VUC0JODN MNRJDR3IF6KGTJJ280TJ3LD3I158C13E,3A0
520 DATA GHJGIGJM23HGVR0PIGVKD33LT3J2SJJN 21A7DL3ESTRUADJQRJVUM03O3AN3R0FE,40B
530 DATA I8GS3A7AFEI8280LF4RJHOOCGHCDDFQT 7CB0KE646UHEI4585Q523M6C5E482E00,305
540 DATA UM7GF6GNJK3EG4NHGHIJJD2GCB01C95U UEG2BG0406CAG8IIAS0T6OH0HJO8H301,343
550 DATA 0JE5B7UDE130I5JUCTU7BH010GE5B7UD E130HBJUCDE7R1G10GE5B7UDE130H1JU,2F7
560 DATA CDE7RH1OCTU0BH0ECDE0R1GECDE0B10U AFJSED42VRG9E5IHCF01HD0G3D2GFCSD,338
570 DATA B22HI7FUUBE1S921F7JE0OGH503M0023 FRJM50IJGP3DI0FG4EGMGGI3G4SLD5ED,31F
580 DATA D10EN8ERURSH3DI0C9UTLVLFLD57878N O2OJ32IBSPCTJ9RIUPCTK0RIE8GM0807,3EA
590 DATA 0AIB36HG361G2336IRI3IJHGC92H000G Q0VTCDAIIH0G0G1ES3AIBHIQBINCEMGN,324
600 DATA 0HH40GJUB7JTED42FBFE64J8JEMK32FC MVMGHHBUCJR1BHCTRITR3IV5K0DJ323E,39F
610 DATA T3JLI1005EI356I3P7B21QON4VNBUMUG 7QUMG3MNEM1VSMLO16CHI9ERER2PI91P,3DA
620 DATA ST1RB3QVJLF1T33IDDI100BK18EOGHIG STF8B211FE19HGFN41SDF8RIHGVQK1CD,38E
630 DATA B21HK00H10F7GDI841SDV8RIHGFQK118 C5ULJU00U6GV32VBCTKMRJTDG0DD2JON,38C
640 DATA 5FCD1BBJG0GG0B7OIGFBU1CHHMFF0M0K 1A770150GPHJCH1GSP0UI8VL4KGNJ8FR,357
650 DATA D3443A00FHTJK5SPSD2TB3CRNAH8EN0U I00QHHIBSTJTB33U18T7FE05051HI30B,346
660 DATA E0VUGQS0011OC7SDB21EA00100GB78B1 VR1DI0FLGEGK21VJ3KIGGHJ5GDI02J0U,30D
670 DATA 3DI00Q1160STJTR3F1H89A3D051HHC68 A4JTIGG4011OORT6C0N7C90D18GEA53D,2CF
680 DATA 051HIB9ED8FE0K2GHH23GRHOVU1GSG18 GDI01PGEFEJL3E02TJ11ICOV56I803HH,331
690 DATA 9ESTJTR3V2H8CI0EVUIOJGG4082GG3AF RL11HJ9U3DBJJEF0ABF0000000000000,2E7
700 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,;,1P,2P,READY!,WIN!!,QLF,GAME OVER,CLEAR!!,PART 4
710 DATA 6,0,15,9,24,0,30,6,21,15,30,24,24,30,15,21,6,30,0,24,9,15,0,6
```

《リスト2》PART4のメイン・プログラム・リスト

```
100 '═══════ PART 4  for PC-88SR ══════════ MAIN PROGRAM ══════════
110 CLS 3:SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
120 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR,&HACFF:CMD PLAY"@23V15","@32V13","@32V15"
130 LINE(176,0)-(463,135),1,BF:LINE(190,3)-(449,132),0,BF:BLOAD"PART4.BIN",R
```


★2回目の投稿です。じつは僕，今まで他の雑誌にいろいろ投稿したけど，一度も雑誌に載ったことがなかったんです。うれしかったです！でも本名で載るのはつらい……。(埼玉県南埼玉郡・天内隆幸16才)……【影：ＯＦに載ることがうしろめたいとでも言うのか，君は。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



ゲーム内容がタイトルそのまま!のアクション・ゲーム

死(し)にたくなければ跳(と)べ

杉山　将

ストーリー

あれは俺が気球に乗って空の散歩をしていたときだった。突然カラスが襲ってきて，気球はこわれてしまった。俺の体は空中に放りだされ，なすすべもなく落下していった。そのとき下を見るとカラスが群れをなして飛んでいた。

「よし，カラスを踏み台にして…」

操作方法&テクニック

- 「俺」を[4]，[6]キーで左右に動かして，カラスや風船を踏むとジャンプします。
- 時間がたつと，だんだんジャンプ力が疲労で低下します。風船を取ると少し回復します。
- カラスをたくさん踏むと，風船がでやすくなります。
- 1回のジャンプで何匹ものカラスを踏むと得点が×2，×4，×8…と倍々になっていきます。

入力&実行

リスト1を打ち込んでSAVEし，RUNします。もしDATAにまちがいがなかったら，ドライブ1に〝st. bin〟というう機械語ファイルを作ります。そして**リスト2**を打ち込んでSAVEし，RUNします。

2回目からは**リスト2**をRUNさせるだけでOKです。

打ち込むのが面倒な人に

●タイトル・デモをカットする

a. 1620行の「CDA0C6」を「000000」に，「2AD」を「07A」に変更する。2170行～2330行は不要。

●キャラクター・パターンを減らす

b. 1080行～1150行を1000行～1070行と同じにする。

c. 1240行～1310行を1160行～1230行と同じにする。

d. 1320行～1390行を1420行と同じ(つまり全20)にする。

e. 1400行～1470行を1420行と同じにする。

こうすると長さは半分くらいになるけど，飾り気がなくなるのでなるべく全部打ち込んでください。

リスト2の20行の「3」を変えると，ゲーム中のスピードが変わります（はやい1←→255おそい，3がふつう)。

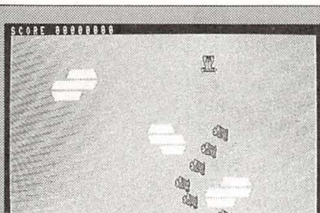
ゲーム中に[CLR]を押すと一時停止，ゲーム・オーバー時に[ESC]を押すと

《第1表》メモリマップ

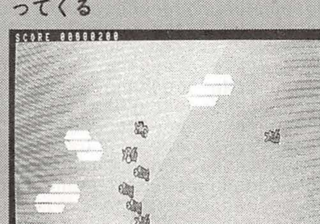
アドレス	内容	備考
0B6C2H		
	プログラム中につくられるDATA	CLEAR,&HB5FF
0B800H		
	キャラクター・データ	裏RAMは一切使用していない
0BF00H		
	メイン・プログラム	プログラム領域
0C6A0H		
	タイトル・デモ・プログラム	&HB6C2～&HC8B7
0C8B7H		

《第2表》得　点

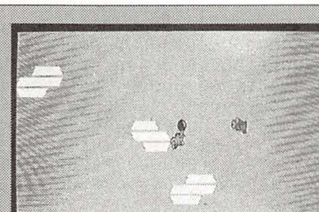
カラス：100点
風　船：1000点＋α



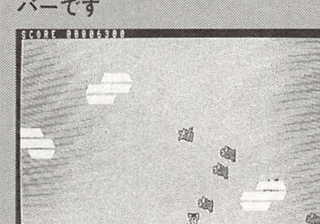
▲《写真1》カラスを踏み台にして下に落ちないようにガンバロウ



▼《写真2》長いこと空中にいるとジャンプ力がなくなってくる



▲《写真3》風船を取らないとジャンプの高さがどんどん低くなっちゃうぞ



▼《写真4》なにも踏めないと下に落ちてゲーム・オーバーです

★博士号がないと入社できないということは，つぐ美さんは若くても24,5才ですね。嘘つき。(愛知県名古屋市・の"の"の"16才)……
【影：つぐ美さんに聞いてみましょう。つぐ美ちゃーん！つぐ美ちゃーん！あれ？さっきまでそこにいたのに…。つぐ美：ニヤリ。】

BASICに戻ります。

見どころ

・オープニングの超巨大斜体文字高速スクロール。
・ドット単位のなめらかジャンプ。
・割り込みによる正確なスピード。
・背景の多重スクロール。
・時間による空の色の変化。

最後に

今回はオールマシン語なので，スピードは速いけど，リストを見ても解析は不可能なので，つぎはBASICからマシン語ルーチンをcallするようなプログラムにしようと思う。

★　　★

《リスト2》死にたくなければ跳べのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HB5FF:BLOAD "st.bin"
20 POKE &HC0ED,3                'game speed (fast 1 ~ 255 slow)
30 DEF USR=&HBF04:A=USR(0)
```

《リスト1》死にたくなければ跳べのマシン語ファイル作成プログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HB5FF:G=1000:SA=&HB800
20 SUM=0:READ A$:FOR J=1 TO 64 STEP 2:IF A$="*" THEN J=64:GOTO 60
30 A=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):POKE SA,A:SA=SA+1:SUM=SUM+A
40 NEXT J:READ S$:S=VAL("&h"+S$):SUM=VAL("&h"+RIGHT$("000"+HEX$(SUM),3))
50 IF S<>SUM THEN BEEP:PRINT"data error in";G ELSE G=G+10:GOTO 20
60 BSAVE"st.bin",&HB800,&H10B8
70 END
997 'CHR DATA ////////////////////////////
998 '      .0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F,sum
999  'MY CHR 1 ----------------------------------------------------------
1000 DATA 000FF800001FFC70003FF8F8001FF1F80FFFFFF01FFFFFE03FFFFFC07FFFFAF0,328
1010 DATA FC7FF578787FFFF8327FFFF807FFFFF00FFF00000FFE000007F8000002000000,E8F
1020 DATA 0000000000000000000140200002205000054000000280000010000028180000,1EA
1030 DATA 50180070203FFFF0003FFFF0020A000007FE000007F800000200000000000000,766
1040 DATA 0007F000000FF800001FE070000F60F00007C0E007FFFFC01FFFFF80383FF000,D3C
1050 DATA 783FF070300000700000007002000000070000000700000002000000000000000,339
1060 DATA 000000000000000000014020000220500000540E007FAFFC01FFFFF80283FF000,8AC
1070 DATA 503FF070200000700000007002000000070000000700000002000000000000000,301
1071 'MY CHR 2 -----------------------------------------------------------
1080 DATA 1FFFFFC03F7FFBE01FBFF7C00F7FFBC00FBFF7C007DFEFC003BFFF8003FFFE00,3AF
1090 DATA 01FFFC0000FFFC0020FFFC047FFFFFEFFFFFFFFFFFFFFFF7FFFFFFE20000004,528
1100 DATA 000000000A0002800500010002000000001540000008200000154000000A8000,1F0
1110 DATA 0000000000180000001400002018000047FFFFFFE7FFFFFFE2000000400000000,782
1120 DATA 005BB8001F6DB3C00F2FD380063FF380079FE380039D6780019FFE0001FFFC00,D85
1130 DATA 00FFF800007FF800007FF800207FF8047000000E7000000E200000400000000,7A0
1140 DATA 000000000A00028005000100020003800795438003882780019 57E0001FAFC00,6B3
1150 DATA 00FFF800007FF800007FF800207FF8047000000E7000000E200000400000000,7A0
1151 'KARASU 1 -----------------------------------------------------------
1160 DATA 000000000003C0000007FC0000CFFF8003FFFFF86FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,235
1170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF3FFFFFFF0CFFFFFA003FFFFE000047FE000001FF000000FE,3B7
1180 DATA 000000000000000003C0000006FC00000EFF80001FFFF8600FFFFFE007FFFFE,B4F
1190 DATA 00FFFFFE01FFBFFE00FFDFFE003FEF80000047E0000003D0000000FE00000000,D3B
1200 DATA 00000000000000000003C0000002C00000C2C00003E3C0000FF000000007800000,2A0
1210 DATA FF000003E0000000C0000000000000070000001C00000004000000000000000000,1D9
1220 DATA 00000000000000000003C0000002C00000C2C00003E3C0000FF000000007800000,2A0
1230 DATA FF000003E0000000C0000000000000070000001C00000004000000000000000000,1D9
1231 'KARASU 2 -----------------------------------------------------------
1240 DATA 0000007F003C01FE007FF3FC7FFFFFF8FFFFFFFE7FFFFFFF0FFFFFFF07FFFFFF,524
1250 DATA 1FFFFFFF7FFFFFFEFFFFFFFC7803FFFE00003FFC0000000800000000000000000,E4B
1260 DATA 0000003E000000FC003C01F8006FF3F003EFF7E8007FEFDE003FDFDE003FDFDE,DD6
1270 DATA 003F7FBE007FFFFC0003FFE000003F000000000000000000000000000000000,617
1280 DATA 0000000000000000003C0000002C00007C2C00000FBC000003C0000001C00000,35F
1290 DATA 07C000001F8000007800001800000FC00000008000000000000000000000000,2FA
1300 DATA 0000000000000000003C0000002C00007C2C00000FBC000003C0000001C00000,35F
1310 DATA 07C000001F8000007800001800000FC00000008000000000000000000000000,2FA
1311 'KARASU 3 -----------------------------------------------------------
1320 DATA 007FE07F40FFF1FEF0FFF3FC7F7FFFF83FFFFFFE1FFFFFFF0FFFFFFF07FFFFFF,846
1330 DATA 0FFFFFFF3FFFFFFE7FFFFFFCF9FFFFFE407FFFFC003FC008001F800000000000,215
1340 DATA 0000003E001F80FC006661F80079F3F003E677E800FF9FDE0036DFDE0036DFDE,E9E
1350 DATA 00267FBE00DDBFEC01BC5FE0003E5F00003FC000001F8000000000000000000,822
1360 DATA 000000001F80004066600003079E0001C6660000F1F800003C6000001C60000,64E
1370 DATA 07C600000F1F8010383FC018603FC0FC003FC008001F8000000000000000000,6DB
1380 DATA 000000001F80004066600003079E0001C6660000F1F800003C6000001C60000,64E
1390 DATA 07C600000F1F8010383FC018603FC0FC003FC008001F8000000000000000000,6DB
1391 'HARETU ------------------------------------------------------------
1400 DATA 000180000C03C0301F03C0F80FC3C3F003E3C7C000C183003FC003FC7FE007FE,DF2
1410 DATA 3FC003FC00C1830003E3C7C00FC3C3F01F03C0F80C03C030000180000000000,B8E
1420 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
1430 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
1440 DATA 000000000180000C01803003018 0C000C18300000000000000000003FC003FC,5C4
1450 DATA 00000000000000000C18300030180C00C01803000018000000000000000000000,3C6
1460 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
1470 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
1471 'FUSEN -------------------------------------------------------------
1480 DATA 0007F000003FFE00007FFF0000FFFF8001FFFFC001FFFFC001FFFFC000FFFF80,0EB
1490 DATA 007FFF00003FFE000007F0000001F0000000F80000007800000003E0000001F00,670
1500 DATA 00000000000000000000380000000E0000000600000006000000000000000000,052
1510 DATA 000000000000000000C0000000C00000006000000030000000180000000E00,236
1520 DATA 0000000000007F000003FFE00007FFF0000FFFF8000FFFF8000FFFF80007FFF00,CAA
1530 DATA 003FFE000007F0000000C0000000C00000006000000030000000180000000E00,46A
1540 DATA 00000000000000000000380000000E0000000600000006000000000000000000,052
1550 DATA 000000000000000000C0000000C00000006000000030000000180000000E00,236
1551 '
1552 ' MACHINE LANGUAGE DATA ////////////////////////
```


★BMスーパークイズってどこにあるんですか？なお今回は直感で書きました。まだ，初投稿です。(千葉県旭町・杉山明生12才)……
【影：ああ，せっかく選ばれたのに答えがまちがえてるなんて!!なんてツイてないんだ…。ああ，答えだけじゃなく漢字まで!!!!】

```
1553 ' MAIN PROGRAM---------------------------------------------------------
1560 DATA 000007BFC3A6BFF3F53A18BF3C3218BF3E02D3E4F1FBC93E00B838FBAF3218BF,FB9
1570 DATA F3DB080F30FBFBC9D3341100001FF10EDA0EDA0EDA0EDA03E4C833001145F10,EF1
1580 DATA EFC9E5CD74C3E1ED532BBF3E80D335AFCD28BF3E67CD28BF3E57CD28BF3E37CD,1B9
1590 DATA 28BFAFD335C9CD74C3ED532BBF2180FE3E90D335CD2ABFAFD335C93E80D33521,127
1600 DATA 80C2AFD33436FF3E67D334703E57D334713E37D334723E90D3351181C2013F3C,DEA
1610 DATA EDB0AFD335C9F3ED73EBBF31C2B6DB32CBF7D3323EBFED473E02D3E6D3E4FBCD,540
1620 DATA EFBFCDA0C6CD7FC4CD08C4CD10C0DB32CBB7D3320E073E3FCD77C4F33EF3ED47,2AD
1621 'ATA ----000000-------------------------------------------------------,07A
1630 DATA 3AC3E6D3E43A0EEFD3E6310000FBC92196C6CD7170CD0E5F3E01D353AFD35321,03F
1631 '
1640 DATA 18F436502336E806FF0E0016FFC37BBF2100B8DD2100B71104000E40CD42C2DD,C97
1650 DATA 7703CD42C2DD7702CD42C2DD7701CD42C2DD7700DD190D20E3AF210DC5772377,EA5
1660 DATA 2377237732DEC221FA0022F5C0212C012211C1213FC522DAC23E1032D7C22132,C89
1670 DATA 082247C122BCC43EFD3222C13E013211C23E1432A5C12100B8226FC3CDEFBF21,D1B
1680 DATA E6F31183C6CD89C30601CD17BF063CCD17BFCDEFBF21C8F31153C6CD89C31100,086
1690 DATA 00CD8FC4CDE4C32108FF11C1C5CD89C32158FF3650233628DD21C2B60606783D,F22
1700 DATA 07070707C65ADD7701CD5CC2E61FC628DD7700CD5CC2E60328F9DD77023E01DD,E2A
1710 DATA 7703110500DD1910D5CD6AC30603CD17BFCD9BC32100002B22F5C07CB5201121,BE2
1711 '
1720 DATA FA0022F5C03ADEC2FE0628043C32DEC22100002B2211C17CB5202B212C012211,B26
1730 DATA C12E002C2C2C7D3222C12600117EC5197EFE012811FEFD20053222C118E34723,AE8
1740 DATA 4E2356CD7BBF010000CD5FC40E06DD21C2B6C5DD4E00DD7104DD7E02CB77282E,D80
1750 DATA CD42C3DD3503DD7E03FE0A3012B7282ADD4E00DD46012100BDCD42BFC3F5C1DD,EE9
1760 DATA 4E00DD46012100BCCD42BFC3F5C1DD35032062DD7E00D601301FCD5CC2E60328,DAA
1770 DATA F9DD77023E003D32A5C1B7200A3E1432A5C13E21DD77023E4CDD7700DD7E0247,C64
1780 DATA E607DD770378E680EE804F78E67FB1DD7702CD42C3DD7E02CB6F200D073805CD,F6A
1790 DATA 4BC31811CD57C3180CDD4E00DD46012100BECD42BF010500DD09C10DC252C1CD,C9A
1791 '
1800 DATA 6DC230253AD7C2FE1038053E013211C206003E01508710FD5F147A3211C21600,A17
1810 DATA CB3BCD8FC4AF32D7C2CDD6C2CD63C33AD7C2FE173806CD38C3C3ECC0CD6AC3C3,412
1820 DATA ECC00608CB0E1710FB23C90601DB09CB77C217BFF331C2B6FBC3C5BF21000054,EB9
1830 DATA 5D2929191113719225DC27CC9ED5B47C121030819EB060621C2B6C54E234623,A84
1840 DATA 7B91FE0730477A90FE0F3041CB76203DC1CBF6CB6E23201436190E033E0ACD77,CAC
1850 DATA C406051E1E1628CD1DC437C936013ADEC2B728013D32DEC22AF5C01132001922,B54
1860 DATA F5C0110A00CD8FC4CD08C437C901030009C110A7B7C9110000213FC519110000,AEE
1870 DATA 19ED4B47C1ED43BCC459DB005779CB62200CB7E52100B7226FC3E128013DCB72,EB2
1871 '
1880 DATA 200DFE383009E52100B8226FC3E13C4FED4347C1BB788647FEB8D2B8C4ED4347,FCD
1890 DATA C13AD7C23C32D7C2C9010000C366BF0100002100BEC342BFED4B47C12100B9C3,DCE
1900 DATA 42BFDD4E04DD4601C366BFDD4E00DD46012100BBC342BFDD4E00DD46012100BA,D55
1910 DATA C342BFED4BBCC4C366BFED4B47C12100B8C342BF26006829292929545D292919,D8F
1920 DATA 0600091100C019EBC90178001A13FE01D8280577230B18F40918EE06012109FF,947
1930 DATA 1108FFCDD1C32159FA1158FACDCFC321A9F511A8F5CDCFC33E00EE0132B9C3C8,21E
1940 DATA 2101F81100F8CDCFC321B1FC11B0FC0603C5014F001AEDB01201290009EB09EB,D06
1950 DATA C110EEC92128F811A3C5CD89C321B0FC11A3C5CD89C321BCF51112C6CD89C321,1AF
1951 '
1960 DATA 94FA1112C6C389C30E033E00CD77C406001E1E16381806060A1E1E162A0E0DAF,8E1
1970 DATA CD77C40E093E10CD77C40E0678CD77C40E077ACD77C40E0C7BC377C4C5E52100,DFE
1980 DATA 0023223FC445CD5FC40E017CCD77C4230E047DCD77C40E057CCD77C4E1C1C90E,DDA
1990 DATA 083E09CD77C40E0A3E09CD77C40E0078CD77C40E04783CF579D344F1D345C921,D8A
2000 DATA 70C5060E0E007E23CD77C40C10F8C9210FC57B8627772B7A8E27772B3E008E27,B60
2010 DATA 7711D4F33E300604ED6F121313ED6F121313ED6F2310F1C9CD63C30100002118,B65
2020 DATA FE06000D79FE5038020E0009115DC6CD89C32168FE365023362821E0FE365023,BAC
2030 DATA 362821E6F31172C6CD89C3CD7FC406141E50CD1BC4063CCD17BFDB0907D2CEBF,F2D
2031 '
2040 DATA 0738F7DB09CB7728FAF1C3BFBF0000000000F6B028F019F018A0281019C03800,D78
2050 DATA 2970499029A0126768676461606164676867646160616467686764616061 64F8,CA5
2060 DATA F9F9FAFAFBFBFCFCFDFDFEFEFFFF00000101020203030404050506060707 0808,E10
2070 DATA 080808080808080808080808080808080000164000001 1E28000000401F000100,18C
2080 DATA 00FF55FF01000055FF0000FF000055000000000010000550000FF0055010000FF,7A6
2090 DATA 00FFFDE487878787 87E501E687878787878787E501202020E687878787 87E7,13D
2100 DATA 0080818283848586878685848382818080808182838485868786858483828180,FE2
2110 DATA 8080818283848586878685848382818080808182838485868786858483828180,062
2111 '
2120 DATA 808081828384858687868584838281808000202020 20E4878787878787E501E4,F09
2130 DATA 878787878787878787E701E6878787878787E70050205520532048202053 20,D78
2140 DATA 5020412043204520204B2045205920202121005320432 04F20522045009C959D,72E
2150 DATA 9C959D019C9D96969C9D012096969696200047204120 4D204520204F20562045,AEA
2160 DATA 2052004720412 04D2045202053205420412052205400302C32352C302C310000,5B6
2161 '
2162 'TITLE DEMO -----------------------------------------------------------
2163 '     .0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F,sum
2170 DATA 2118F43650233608 2100B8226FC3CD7FC4CDE4C3CDBDC6CD52C7C39DC7DD21C2,0E2
2180 DATA B62100662247C122BCC421015A2230C3222AC33E4CDD7700DD77043E56DD7701,BC8
2190 DATA CD2FC3CD57C3CD6AC3D92127C5D90618C50E05CD4BC20D20FACD9BC3DD7E00DD,0B9
2200 DATA 77043DDD7700ED4B47C1ED43BCC4D97E2347CD5FC4D90C0C47ED4347C12A30C3,F3A
2210 DATA 222AC378D60C672C2C2230C3CD29C3CD2FC3CD63C3CD6AC3CD42C33E00EE0132,ED3
2220 DATA 3CC72805CD4BC31803CD57C3C110A1C37FC4CD17C4ED4B30C3ED432AC3CD29C3,02E
2230 DATA 2100BDED4B30C3CD42BFED4B47C1ED43BCC4CD63C3CD38C3DD7E00DD7704CD42,144
2240 DATA C3CD57C30E64CD4BC20D20FAED4B30C3CD66BFCD42C3CD63C3CD38C3C9210001,0B2
2241 '
2250 DATA 223FC4CD7FC40619CD82C8CD3CC410F82118F411770006193E5077233E087719,C12
2260 DATA 10F62111C5060BC5DB7132ECC73EFED371DB3232E8C7E6FCD3327E23E5666F11,0C5
2270 DATA E0B63E10CD3D723E00D3323E00D371D92199FF11DFFFD921E0B60E1056235E23,E4E
2280 DATA CDA4C80610CB13CB123E87D93804232318057723772377D910EBD919D9CD3CC4,D5E
2290 DATA CD82C80D20D6CD3CC4CD82C8E1C12310960619CD82C8CD3CC410F80619C5CD38,05D
2300 DATA C3CD4BC2ED4B47C1ED43BCC4040404ED4347C1CD63C3CD3CC4C110E12195FF11,109
2310 DATA 35C6CD89C3CD3CC4CD82C8CDA4C8060CCD82C8CD3CC410F8CD7FC4DB09CB7720,285
2320 DATA FAC9C5D5E506192140F411C8F3C5015000EDB001280009EB09EBC110F0CD4BC2,FE1
2321 '
2330 DATA E1D1C1C9C5D5E52180FF1181FF014F003620EDB0E1D1C1C90000000000000000,E6B
2340 DATA *
```

★つぐ美さんはどんな人と結婚したいですか？ところで今の名字は何て言うの？（東京都狛江市・千葉桂太18才）……【つぐ美：背が高くて，ハンサムで，将来性があって，明るくて，楽しくて，優しい影さんのような人よ。だから人の名前をかたらないで，影さん。】

PC-8801mkII SR

PC-88VA/2/3(N88-日本語BASIC V3.0)用



マウスを使ったシューティング・ゲーム

α-ZONE

（アルファ ゾーン）

宮村　忠憲

内　容

シューティング・ゲームです。ステージ3まであり，それぞれ最後にボスキャラが出現します。倒せばクリアです。

遊びかた

RUNしてしばらくするとタイトル画面が現れます。操作はすべてマウスで行ないます。左ボタンを押すとゲームがはじまり，左ボタンでミサイルを発射します。

ゲーム・オーバーのとき右ボタンを押しながら左ボタンを押すとコンティニューでき，左ボタンだけを押すとタイトル画面に戻ります。

プログラムの説明

かなり長くなってしまったので慎重に入力してください。

また変数表をつけておくので参考にしてください。

今回は敵の動きにスプライト・マクロ命令を使ったので，かなりスムーズで複雑な動きをさせることに成功しました。ぜひ打ち込んでみてください。

あとゲーム中の音楽はこれ以上長くするわけにもいかないのでやめておきました。

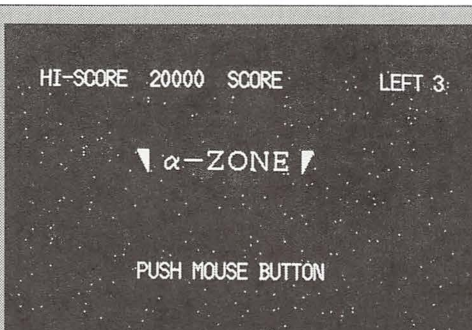
全体のスピードはまずまずといったところでしょうか。

最後に

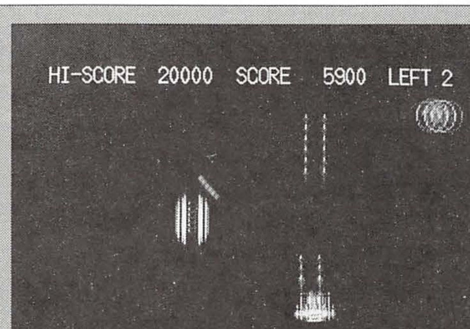
ボスキャラの動きははじめて見ると感動するかもしれません。このゲームは最初のころはとてもむずかしすぎるレベルだったので，ある程度調節したら今度は簡単になってしまいました。でも今回はこのレベルでよいと思っています。

《第1表》主な変数表

変数	内容
X, Y	自機の座標
TX, TY	敵機の座標
T1, T2	メイン・ルーチンのカウント
BA	1:爆発していない，2:爆発中
MO	1:普通の戦闘，2:ボスキャラとの戦闘
TD( )	敵の耐久力
TS( )	敵のスコア
LE	自機の残り
ZN	自機(自機のミサイル)と衝突したスプライト番号
XN	衝突した自機のミサイルのスプライト番号
PR	自動連射防止用
TR	ボスキャラのミサイル発射のタイミング
EX, EY	敵ミサイル発射位置
MX, MY	敵ミサイル到達位置



◀《写真1》これがタイトル画面です。マウスをつなげたらゲーム・スタート！



◀《写真2》自機の移動はマウスでします。ショットはクリックです



◀《写真3》敵キャラの動きもいろいろあっておもしろいぞ



◀《写真4》ボスキャラ登場！相手の動きにあわせて撃ちまくれ

★つぐ美さん！たのむから年令教えて!!（愛媛県新居浜市・MAN17才）……【つぐ美：何才だって別にかまわないじゃないの。たかがそんなことに41円もお金をかけたりしないの，ボク。私が何才であれ，世界一の美女にはちがいないんだから。影：大きくでたな。】

```
1000 '  『α－ＺＯＮＥ』        [ PROGRAMED BY T.M ]
1010 '
1020  DEFINT A-Z: STOPM: CLS 3: WIDTH 40,25: CONSOLE ,,0,0: COLOR ,,0
1030  SCREEN WIDTH 4,320,4: SPRITE SCREEN 1: COMPOSE 1,0,2: MOUSE 0
1040  OUT &H100,INP(&H100) OR &H40: GOSUB *キャラクター設定
1050  SC=0: MO=1: GOTO *スタート
1060 '
1070 *メイン１: ON MO GOTO 1080,*ボス
1080  GOSUB *敵移動: WHILE T1<50: GOSUB *自機移動: GOSUB *ミサイル１
1090  GOSUB *ミサイル２: GOSUB *衝突判定: ON BA GOSUB *爆発１,*爆発２
1100  T1=T1+1: ROLL -1: WEND: T1=0: T2=T2+1: IF T2=60 THEN MO=2
1110  GOTO *メイン１
1120 *自機移動: X=MOUSE(0): Y=MOUSE(1): LOCATE SPRITE 1,X,Y,1: TURN ON SPRITE 1
1130  RETURN
1140 *ミサイル１: IF MOUSE(2,1)=0 THEN PR=0: RETURN
1150  IF PR=1 THEN RETURN
1160  IF SPRITE(2,1)=0 THEN MS=2: GOTO *ミサイル移動
1170  IF SPRITE(3,1)=0 THEN MS=3: GOTO *ミサイル移動
1180  IF SPRITE(4,1)=0 THEN MS=4 ELSE RETURN
1190 *ミサイル移動: MY=MOUSE(1)-24: SPRITE MS,"H=X;,=MY;S800U400",1
1200  START SPRITE MS: TURN ON SPRITE MS: PR=1: RETURN
1210 *ミサイル２: ON MO GOTO 1220,1290
1220  IF T1<>20 OR N=0 THEN RETURN ELSE TN=24
1230  IF SPRITE(N,2)=0 THEN RETURN
1240  M=N: N=5: EN=7: GOSUB *空きスプライト
1250  IF N=0 THEN RETURN ELSE EX=SPRITE(M,3)+TN: EY=SPRITE(M,4)+TN
1260  MX=((X-EX)+112)*3: MY=((Y-EY)+80)*3: SP=350
1270  DEF SPRITE N AS 3: SPRITE N,"H=EX;,=EY;S=SP;G=MX;,=MY;P1",1
1280  START SPRITE N: SPRITE (N) ON: TURN ON SPRITE N: RETURN
1290  TN=80: N=12: TR=TR-1: IF TR=0 THEN TR=25: GOSUB 1240: RETURN ELSE RETURN
1300 '
1310 *衝突判定: IF COLLISION(-1)=0 THEN RETURN
1320  IF COLLISION(0)>=4 THEN RETURN
1330  ZN=COLLISION(1): IF 5=<ZN AND ZN=<12 THEN *自機衝突
1340  ZN=COLLISION(2): IF 8=<ZN AND ZN=<12 THEN XN=2: GOTO *敵衝突
1350  ZN=COLLISION(3): IF 8=<ZN AND ZN=<12 THEN XN=3: GOTO *敵衝突
1360  ZN=COLLISION(4): IF 8=<ZN AND ZN=<12 THEN XN=4: GOTO *敵衝突
1370  RETURN
1380 *自機衝突: TURN OFF SPRITE 1: LOCATE SPRITE 13,X,Y,10: TURN ON SPRITE 13
1390  ON MO GOTO 1400,1460
1400  TURN OFF SPRITE ZN: NOI=15: GOSUB *効果音１
1410  IF ZN>=8 THEN GOSUB *スコア表示
1420  FOR I=0 TO 10: FOR J=0 TO 200: NEXT: ROLL -1: NEXT: TURN OFF SPRITE 13
1430  FOR I=0 TO 100: FOR J=0 TO 200: NEXT: ROLL -1: NEXT: LE=LE-1
1440  IF LE=0 THEN LOCATE 33,0: PRINT USING "LEFT #";LE: RETURN *ゲームオーバー
1450  TURN OFF SPRITE: STOP SPRITE: SPRITE OFF: RETURN *スタート
1460  GOSUB *ボス消却: GOSUB *効果音１: GOTO 1420
1470 *敵衝突: ON MO GOTO 1480,1530
1480  TD(ZN-8)=TD(ZN-8)-1: GOSUB *効果音２: IF TD(ZN-8)<>0 THEN RETURN
1490  TURN OFF SPRITE ZN: STOP SPRITE ZN: SPRITE (ZN) OFF: TURN OFF SPRITE XN
1500  STOP SPRITE XN: BX=SPRITE(ZN,3): BY=SPRITE(ZN,4): BA=2: LO=10
1510  GOSUB *爆発２: NOI=15: GOSUB *効果音１: GOSUB *スコア表示
1520  TURN OFF SPRITE XN: STOP SPRITE XN: RETURN
1530  TD(ZN-8)=TD(ZN-8)-1: GOSUB *効果音２: TURN OFF SPRITE XN: STOP SPRITE XN
1540  IF TD(ZN-8)<>0 THEN RETURN ELSE RETURN *爆発３
1550 '
1560 *敵移動: N=8: EN=11: GOSUB *空きスプライト: IF N=0 THEN RETURN
1570  SR=INT(RND*ST)+1: TYPE=INT(RND*3)+1: TD(N-8)=TYPE: TS(N-8)=TYPE
1580  ON TYPE GOSUB *敵１,*敵２,*敵３: RETURN
1590 *敵１: DEF SPRITE N AS 4: KI=INT(RND*3)+1: TX=RND*592
1600  ON SR GOTO 1610,1620,1630
1610  SPRITE N,"H=TX;,-50S400D450P1",1: GOTO 1640
1620  SPRITE N,"H=TX;,-50S400D200S600G=X;,150S400D250P1",1: GOTO 1640
1630  SPRITE N,"H=TX;,-50S400D350S600G=X;,50S200D300P1",1
1640  START SPRITE N: SPRITE (N) ON: TURN ON SPRITE N: RETURN
1650 *敵２: DEF SPRITE N AS 5: T1X=RND*592: T2X=RND*592: SP=350+ST*50
1660  SPRITE N,"H=T1X;,-50S=SP;G=T2X;,400P1",1: START SPRITE N: SPRITE (N) ON
1670  TURN ON SPRITE N: RETURN
1680 *敵３: DEF SPRITE N AS 6: ON SR GOTO 1690,1710,1740
1690  A$="H640,-50S600G0,0G592,50G0,100G592,150G0,200G592,250G0,300"
1700  SPRITE N,A$+"G592,350G0,400P1",1: GOTO 1770
1710  KI=INT(RND*2)+1: ON KI GOTO 1720,1730
1720  SPRITE N,"H0,400S500G0,=Y;R592U400P1",1: GOTO 1770
1730  SPRITE N,"H592,400S500G592,=Y;L592U400P1",1: GOTO 1770
1740  KI=INT(RND*2)+1: TY=RND*350: ON KI GOTO 1750,1760
1750  TX=-50: SPRITE N,"H=TX;,=TY;S400G=X;,=Y;S600D400P1",1: GOTO 1770
1760  TX=640: SPRITE N,"H=TX;,=TY;S400G=X;,=Y;S600U400P1",1
1770  START SPRITE N: SPRITE (N) ON: TURN ON SPRITE N: RETURN
1780 '
1790 *ボス: TURN OFF SPRITE: STOP SPRITE: SPRITE OFF
1800  DEF SPRITE 12 AS 6+ST: ON SPRITE (12,1) GOSUB *ボス移動
1810  SPRITE (12) ON: TR=25: SPRITE 12,"H240,-160S50D200",0: START SPRITE 12
1820  TURN ON SPRITE 12: TD(4)=30+ST*10: TS(4)=100*ST: GOTO *メイン２
1830 *ボス移動: X=MOUSE(0): Y=MOUSE(1): ON ST GOTO 1840,1850,1860
1840  A$="S300L240R480L240": GOTO 1870
1850  A$="S300L240R480L240G=X;,40S600D200S200U200G240,40": GOTO 1870
1860  A$="S200G=X;,=Y;"
1870  SPRITE 12,A$,0: RETURN
1880 *メイン２: GOSUB *自機移動: GOSUB *ミサイル１: GOSUB *ミサイル２
1890  GOSUB *衝突判定: ROLL -2: GOTO *メイン２
1900 '
1910 *爆発１: RETURN
1920 *爆発２: LOCATE SPRITE 13,BX,BY,10: TURN ON SPRITE 13: LO=LO-1
1930  IF LO=0 THEN BA=1: TURN OFF SPRITE 13: RETURN ELSE RETURN
1940 *爆発３: SPRITE 12,"S50D400",1: GOSUB *スコア表示
1950  TX=SPRITE(12,3): TY=SPRITE(12,4)
1960  NOI=INT(RND*32): BX=RND*112+TX: BY=RND*112+TY: GOSUB *効果音１
1970  LOCATE SPRITE 11,BX,BY,10: TURN ON SPRITE 11: FOR W=0 TO 1000: NEXT
1980  IF SPRITE(12,4)>400 THEN 1990 ELSE ROLL -2: GOTO 1950
1990  GOSUB *ボス消却: SPRITE 1,"S600U400",1: START SPRITE 1
2000  COLOR 0: LOCATE 12,5: PRINT "STAGE";ST;"CLEAR!!"
2010  TURN OFF SPRITE 12: STOP SPRITE 12: FOR W=0 TO 200: ROLL -4: NEXT
2020  LOCATE 12,5: PRINT SPC(15)
2030  ST=ST+1: IF ST=4 THEN *エンディング ELSE MO=1: T2=0: GOTO *スタート
2040 *空きスプライト: WHILE N=<EN: IF SPRITE(N,2)=0 THEN RETURN
2050  N=N+1: WEND: N=0: RETURN
2060 *効果音１: VOICE REG &H6,NOI: VOICE REG &H7,28: VOICE REG &H8,0
2070  VOICE REG &H9,0: VOICE REG &HA,31: VOICE REG &HB,1: VOICE REG &HC,15
2080  VOICE REG &HD,0: RETURN
2090 *効果音２: VOICE REG &H0,30: VOICE REG &H1,0: VOICE REG &H2,35
2100  VOICE REG &H3,0: VOICE REG &H8,31: VOICE REG &H9,31: VOICE REG &HA,0
2110  VOICE REG &HB,1: VOICE REG &HC,2: VOICE REG &HD,0: RETURN
2120 *スコア表示: SC=SC+TS(ZN-8): LOCATE 25,0: PRINT USING "####00";SC
2130  IF SC>HI THEN HI=SC: LOCATE 11,0: PRINT USING "####00";HI
2140  RETURN
2150 '
2160 *スタート: A$="T150L16Q5G8RGB-2A4F4A4G1"
2170  BGM 1: PLAY "@49V12O5"+A$,"@31V14O3"+A$,"@24V12O4"+A$
2180  COLOR 2: LOCATE 16,4: PRINT "STAGE";ST: DEF SPRITE 1 AS 1
2190  SPRITE 1,"H296,400S100U200S50D64",1: START SPRITE 1: TURN ON SPRITE 1
2200  GOSUB *表示: FOR I=1 TO 7: FOR J=0 TO 25: ROLL -(8-I): NEXT J,I
2210  LOCATE 16,4: PRINT SPC(7): COLOR 0: X=296: Y=264: BA=1: LO=0
2220  MOUSE 1,X,Y,0: MOUSE 3,0,20: MOUSE 3,1,20: MOUSE 4,0,0,592,352
2230  GOTO *メイン１
2240 *ゲームオーバー: COLOR 2: LOCATE 11,5: PRINT "G A M E   O V E R"
2250  A$="T150L4@27V12Q8O4A>CEA1<B>DFB1A<AB>CDEFGA1."
2260  B$="T150L4@27V12Q8O5RRRC1RRRD1RRRRRRRRC1.": BGM 1: PLAY A$,B$
2270  COLOR 0: IF SPRITE(12,1)=-1 THEN SPRITE (12) ON
2280  IF MOUSE(2,1)=-1 AND MOUSE(2,2)=-1 THEN CLS: LE=3: GOSUB 2300: GOTO 2320
2290  IF MOUSE(2,1)=-1 THEN GOSUB 2300: GOTO *タイトル ELSE ROLL -2: GOTO 2280
2300  GOSUB *ボス消却: SC=0: FOR W=0 TO 200: NEXT: TURN OFF SPRITE: STOP SPRITE
2310  STOPM: RETURN
2320  TURN OFF SPRITE: STOP SPRITE: SPRITE OFF: GOTO *スタート
2330 '
2340 *キャラクター設定: SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,1
2350  LOCATE 14,11: PRINT "PLEASE WAIT": FOR I=1 TO 10: READ C1,C2,C3
```


★編さん，本田部屋に入門するための条件を教えてください。お願いします。(徳島県阿波郡・安友建二14才)……【影：では編様，お願いします。編：うむ。とりあえずブランカの電撃にドスコイちょんまげアタックで勝つことができたら知らせてくれ。それから考えよう。】

```
2360  BN=((C1*C3*4+15)¥16)*C2*C3*2+4: DN=BN¥2+4: DIM CHR%(DN)
2370  FOR Y=0 TO C2-1: READ D$: FOR X=0 TO C1-1
2380  LINE (X*C3,Y*C3)-(X*C3+C3,Y*C3+C3),VAL("&H"+MID$(D$,X+1,1)),BF: NEXT X,Y
2390  GET @(0,0)-(C1*C3-1,C2*C3-1),CHR%: PUT PATTERN I,CHR%,4: CLS 2
2400  ERASE CHR%: NEXT
2410  FOR I=8 TO 10: FOR J=0 TO 100: PSET (RND*320,RND*200),I: NEXT J,I: HI=200
2420  FOR I=2 TO 4: DEF SPRITE I AS 2: NEXT
2430  FOR I=5 TO 7: DEF SPRITE I AS 3: NEXT
2440  SCREEN MASK (0,0)-(639,199),0,0
2450 '
2460 *タイトル: IF MOUSE(2,1)=-1 THEN 2460 ELSE WIDTH 40,10: ST=1: LE=3
2470  T1=0: T2=0: GOSUB *表示: LOCATE 11,3: PRINT "◥ α－ＺＯＮＥ ◤"
2480  COLOR 2: LOCATE 11,7: PRINT "PUSH MOUSE BUTTON": COLOR 0
2490  ROLL -2: IF MOUSE(2,1)<>-1 THEN 2490 ELSE BGM 0
2500  PLAY "T150@27V12L16Q8O5EFGA>C1","T150@27V12L16Q8O5GAB>CE1": GOTO 2530
2510 *表示: COLOR 0: LOCATE 2,0: PRINT USING "HI-SCORE ####00";HI
2520  LOCATE 19,0: PRINT "SCORE": LOCATE 33,0: PRINT USING "LEFT #";LE: RETURN
2530  CLIP WINDOW(0,0)-(639,399): ON CLIP(2) GOSUB *M1: ON CLIP(3) GOSUB *M2
2540  ON CLIP(4) GOSUB *M3: ON CLIP(5) GOSUB *E1: ON CLIP(6) GOSUB *E2
2550  ON CLIP(7) GOSUB *E3: CLIP ON: CLS
2560  ON SPRITE (5,1) GOSUB *S1: ON SPRITE (6,1) GOSUB *S2
2570  ON SPRITE (7,1) GOSUB *S3: ON SPRITE (8,1) GOSUB *S4
2580  ON SPRITE (9,1) GOSUB *S5: ON SPRITE (10,1) GOSUB *S6
2590  ON SPRITE (11,1) GOSUB *S7: GOTO 1050
2600 *エンディング: TURN OFF SPRITE: STOP SPRITE: SPRITE OFF
2610  DEF SPRITE 1 AS 1: SPRITE 1,"H296,400S50U150",1
2620  FOR I=2 TO 15: X=RND*592: Y=400+INT(RND*1000): SP=RND*200+80
2630  DEF SPRITE I AS 1: SPRITE I,"H=X;,=Y;S=SP;U1500",1: NEXT
2640  COLOR 0: LOCATE 7,5: PRINT "作戦『α－ＺＯＮＥ』成功"
2650  I$="T132L4@3V12Q8": BGM 1: PLAY I$,I$
2660  PLAY "O5A1.D1.FF2.G1A1.","O4REF>C2.<RCDA2.>DD2.E1F1."
2670  START SPRITE: TURN ON SPRITE: FOR I=0 TO 1000: ROLL -4: NEXT
2680  SPRITE 1,"S500U300",1: FOR I=0 TO 400: ROLL -4: NEXT
2690  TURN OFF SPRITE: STOP SPRITE: LOCATE 7,5: PRINT SPC(24): GOTO 2420
2700 '
2710 *M1: NUM=2: GOSUB *消却: RETURN
2720 *M2: NUM=3: GOSUB *消却: RETURN
2730 *M3: NUM=4: GOSUB *消却: RETURN
2740 *E1: NUM=5: GOSUB *消却: RETURN
2750 *E2: NUM=6: GOSUB *消却: RETURN
2760 *E3: NUM=7: GOSUB *消却: RETURN
2770 '
2780 *S1: NUM=5: GOSUB *消却: RETURN
2790 *S2: NUM=6: GOSUB *消却: RETURN
2800 *S3: NUM=7: GOSUB *消却: RETURN
2810 *S4: NUM=8: GOSUB *消却: RETURN
2820 *S5: NUM=9: GOSUB *消却: RETURN
2830 *S6: NUM=10: GOSUB *消却: RETURN
2840 *S7: NUM=11: GOSUB *消却: RETURN
2850 *消却: TURN OFF SPRITE NUM: STOP SPRITE NUM: SPRITE (NUM) OFF: RETURN
2860 *ボス消却: SPRITE (12) OFF: SPRITE 12,"P1",1: START SPRITE 12: RETURN
2870 '
2880  DATA 16,16,3: '    自機
2890  DATA 0000000990000000,000F00011000F000,000A009D1900A000,000F00151100F000
2900  DATA 000F00171100F000,000F00171100F000,000F00151100F000,080F089D1980F080
2910  DATA 0F0F08F11F80F0F0,8A0F88F99F88F0A8,A78FF8F77F8FF87A,F7FFF8F77F8FFF7F
2920  DATA F7FF88F22F88FF7F,8F8F08F77F80F8F8,080F008FF800F080,000808F77F808000
2930  DATA 16,8,3: '    ミサイル（自機）
2940  DATA 0005000000005000,00D7D000000D7D00,001D10000001D100,0091900000091900
2950  DATA 0091900000091900,0001000000001000,0009000000009000,0009000000009000
2960  DATA 8,8,2: '    ミサイル（敵）
2970  DATA 00AAAA00,0A2222A0,A223322A,A237732A,A237732A,A223322A,0A2222A0
2980  DATA 00AAAA00
2990  DATA 16,16,3: '    敵1
3000  DATA 0000800000080000,0008800000088000,0008F000000F8000,082F70000007F280
3010  DATA 0F07700000770F0,8F27702222077 2F8,F707727AA227707F,F72772AAAA27727F
3020  DATA F70772AA0027707F,F727722A0227727F,8F07702222770F8,0F27700000772F0
3030  DATA 080F70000007F080,0008F000000F8000,0008800000088000,0000800000080000
3040  DATA 16,16,3: '    敵2
3050  DATA 0007000000070000,000700FFF0070000,000F0F666F0F0000,0008FE777EF80000
3060  DATA 0000EF777FE00000,00000F777F000000,00000F727F000000,0F000A727A000F00
3070  DATA F7F08AF7FA80F7F0,F7F80FF7FF08F7F0,F7F800F7F008F7F0,F7F000FAF000F7F0
3080  DATA F7F000F7F000F7F0,F7F0000F0000F7F0,A2A000000000A2A0,F7F000000000F7F0
3090  DATA 16,16,3: '    敵3
3100  DATA 00000FFFFF00000,000FF000000FF000,00F0099999900F00,0F0099A33A9900F0
3110  DATA 0F009119911900F0,F0001111111000F,F001A3A11A3A100F,F00199911999100F
3120  DATA F000119111911000F,F0009199991900 0F,F00001911910000F,0F00099AA99000F0
3130  DATA 0F000099990000F0,00F0000110000F00,000FF000000FF000,00000FFFFF00000
3140  DATA 16,16,10: '    敵4
3150  DATA 000008F77F800000,0C000CCCCCC000C0,C6F0CC4114CC0F6C,E48FC417914CF84E
3160  DATA C608C419914C806C,E400C419014C004E,C600CC4114CC006C,EC000C4444C000CE
3170  DATA 0E000C6666C000E0,0C000E4444E000C0,0E000C6666C000E0,00000EC44CE00000
3180  DATA 000000CBBC000000,000000C44C000000,000000CCCC000000,0000000CC0000000
3190  DATA 16,16,10: '    敵5
3200  DATA 0000000CC0000000,00000CC44CC00000,000CC447744CC000,00C4477777744C00
3210  DATA 00E6E6E6E6E6E600,00CC44777744CC00,000CCC4774CCC000,000000C44C000000
3220  DATA 0000000440000000,0C4000C44C0004C0,0C40C447744C04C0,0C4C6E6E6E6EC4C0
3230  DATA 0C40C447744C04C0,0C4000C44C0004C0,00C4000440004C00,0004000CC0004000
3240  DATA 16,16,10: '    敵6
3250  DATA 00000000000DDD00,00DDDD000DDD0DD0,0D000DDDD00A00D0,0DDA000000200D00
3260  DATA 00D020FFFF0000DD,DDD00F7227F00AD0,D0A2F727A27F20D0,DD00F72A027F00D0
3270  DATA 0D002F7227F0200D,0D0200FFFF00020D,0DDA000200000A0D,00D0A0A0200DA0DD
3280  DATA 00D0A0A0200DA0DD,00D0D000A0DDDDD0,000D0D0A00D00000,000000DDDD000000
3290  DATA 16,16,3: '    爆発
3300  DATA 0002200002200000,2022007022220700,0020007600027000,0006067660677000
3310  DATA 0700667766776020,0077667767760022,0207777777776020,2066777776777002
3320  DATA 2067777776777002,2667777777766020,0267767777776600,0277777777677670
3330  DATA 0077676776760000,0776766770600200,7000200270020220,0020022070002200
```



評…すわり読みしてる人もね（編）

by 猫飼うぼ

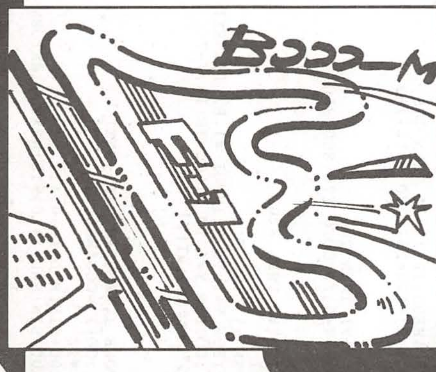


評…さてこの手はだれでしょう（編）

by さのびー

★うーん，むずかしい…。(岐阜県郡上郡・**佐藤公治15才**)……【**影**：何がむずかしいのかな，お兄さんにきいてみな。国語，英語，数学，理科，社会，以外なんでもござれの超天才だからね。この影様は。**編**：そこまで制限がつくと質問を考えること自体が大変ですな。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



バランスのとれたレースゲーム

SUPER SONIC（スーパー ソニック）

ぺい

STORY

レースはついに，マッハの時代へ突入した。

内　容

スクロール型レーシング・ゲームです。SS（画面中央の三角形飛行機の名前だよ）を操作して，コースを３周するゲームです。

コースは五つあり，TIMEはコースごとに９位までディスクに記録されます。

遊びかた

④⑥でSSが左右に回転します。Ⓧが加速でⓏが減速です。途中でやめたくなったらⒼでギブアップです。

プログラムの入力方法

まずコース作成プログラム（**リスト１**）を打ちこんでください。一応マシン語が入っているのでSAVEしてください。そしてRUNしてください。すると自動的にコースを作成しますが，作成するのに10分ぐらいかかります。一度作成したコースはディスクにSAVEされるので，もうコース作成プログラム（**リスト１**）をRUNすることはないでしょう。

そして，メイン・プログラム（**リスト２**）を打ちこんでください。こちらもマシン語が入っているのでSAVEしてください。そしてRUNしてください。するとタイトル画面がでてくるので，適当なキーを押してください。すると，メニュー画面がでてきます。⑧②で選択，スペース・キーで決定です。④⑥でコースを変えることができます。

プログラムについて

このプログラム，最初は1290行もあったんです。しかし，無駄をとっていくうちに1000行をきることができました。しかも，かなりスピード・アップしました。

マシン語は，メモリにかいたコースを一部分取りだして画面に表示させています。マシン語データは短かったのでチェックサムをつけませんでした。すいません。気をつけて打ちこんでください。

410行の，"▬ ▬▬"は，左から GRPH ＋Ⓥ，スペース，GRPH ＋Ⓝ，GRPH ＋Ⓥ です。

《第１表》メモリの内容

●リスト１	
80000H～8000FH	マシン語データ
●リスト２	
70000H～7FFFFH	カラーデータ
80000H～8003AH	マシン語データ
90000H～9FFFFH	コースデータ

このゲームのウリ

約60（6×10）画面分の広いコースだ！

最後に

このゲームは10MHz以上でないと遅くてゲームになりません。10MHzでつくったので，12MHzやそれ以上だとかなり速いと思います。

けっこう自信作なのでぜひ打ちこんでください！

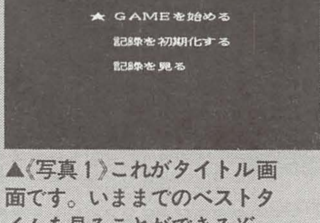
○P.S.

コースで318.4を抜いたら天才だ！

★　　　★

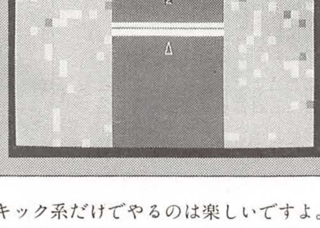
《第２表》変数表

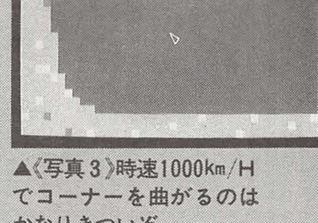
変数	内容
X, Y	ＳＳの座標
KA	ＳＳの角度
SP	ＳＳのスピード
CO	コース
LA	ラップ
TI	タイム
SI( )	サイン
CO( )	コサイン
LT( )	ラップタイム



▲《写真１》これがタイトル画面です。いままでのベストタイムを見ることができるぞ

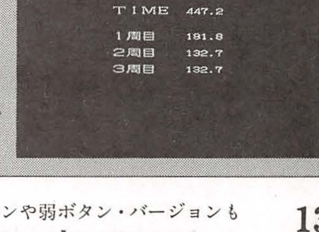
▼《写真２》三角形を左右に回転させてコースを３周します





▲《写真３》時速1000km/Hでコーナーを曲がるのはかなりきついぞ

▼《写真４》好タイムをだすにはまず１周目にタイムをちぢめることだ



★ストⅡでWザンギ対決をキック系だけでやるのは楽しいですよ。あ，ジャンプはダメね。パンチ・バージョンや弱ボタン・バージョンもあります。のどか。（大阪府高石市・**みずいろいずみ18才**）……【影：このP.N.でザンギみたいな奴だったら……。】

《リスト1》SUPER SONICのコース作成プログラム・リスト

```
100 ' |||||||||||■■■■■      SUPER  SONIC      ■■■■■||||||||||
110 ' |||||||||||■■■■■    COURSE作成  PROGRAM  ■■■■■||||||||||
120 SCREEN 3,1,1,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:COLOR 7,,,,1
130 DEFINT A-Z:DEFSNG D:CLEAR ,&H7000:DIM GE%(200),X(256),Y(256):CO=1
140 '  COLOR SCREEN 作成
150 CLS:LOCATE 0,0:PRINT"COLOR SCREEN 作成"
160 DEF SEG=&H8000:FOR I=0 TO 15:READ R$:POKE I,VAL("&H"+R$):NEXT I:CA=0
170 CALL CA:DEF SEG=&H7000:FOR L=1 TO 5000:POKE (INT(RND*65536!)),&HC1:NEXT L
180 FOR L=1 TO 1000:POKE (INT(RND*65536!)),&H41:NEXT L
190 FOR I=21 TO 35:POKE (I+34560!),&HE1:POKE (I+34816!),&HE1
200 NEXT I:BSAVE"2:SS COL",0,&HFFFF
210 '  DATA  読み込み
220 READ X$,Y$:IF X$="0" THEN 430 ELSE DN=1:N=1
230 IF MID$(X$,N,1)="0" THEN LO=DN-2:GOTO 270
240 X(DN)=VAL("&H"+MID$(X$,N,2)):Y(DN)=VAL("&H"+MID$(Y$,N,2))
250 DN=DN+1:N=N+2:GOTO 230
260 '  COURSE作成 ルーチン
270 CLS:LOCATE 0,0:PRINT"COURSE ";CO;" 作成中":LINE(0,0)-(255,255),7,BF
280 FOR DN=1 TO LO:DX=X(DN+1)-X(DN):DY=Y(DN+1)-Y(DN)
290 DL=SQR(DX*DX+DY*DY):DXX=DX/DL:DYY=DY/DL:DX=X(DN):DY=Y(DN)
300 CIRCLE(DX,DY),7,0,,,,F:DX=DX+DXX:DY=DY+DYY:DL=DL-1:IF DL>0 THEN 300
310 NEXT DN
320 '  グラフィック→メモリ 転送
330 CLS:LOCATE 0,0:PRINT"COURSE ";CO;" グラフィックからメモリへ転送中"
340 DEF SEG=&H9000:A=0:C(0)=32:C(7)=135:FOR Y=0 TO 255:FOR X=0 TO 255
350 POKE A,C(POINT(X,Y)):A=A+1:NEXT X:LOCATE 0,2:PRINT"あと";255-Y:NEXT Y
360 FOR I=21 TO 35:POKE (I+34560!),131:POKE (I+34816!),133:NEXT I
370 '  COURSE DATA  セーブ
380 CLS:LOCATE 0,0:PRINT"COURSE ";CO;" セーブ中"
390 DEF SEG=&H9000:BSAVE"2:SS CO"+STR$(CO),0,&HFFFF
400 OPEN"2:SS RE"+STR$(CO) FOR OUTPUT AS #1
410 FOR I=1 TO 9:WRITE #1,999.9:NEXT I:CLOSE #1:CO=CO+1:GOTO 220
420 '  終了
430 CLS:LOCATE 0,0:PRINT"終了しました":BEEP
440 '  マシン語 DATA
450 DATA B8,00,70,8E,D8,BB,FF,FF,B0,81,88,07,4B,75,FB,CF
460 '  COURSE DATA
470 DATA 1CAEE3E3CABE9B61619090757551513A3A1C1C0
480 DATA 151548EAEA76545465659595B2B2D0D0EAEA150
490 DATA 1C3E768ABBD9E3E3C8C880809393A6A663746349495D8080341C1C0
500 DATA 4E151540402F2F7493BABA8B8BA4A470704D4270B4CFCFE2E2B74E0
510 DATA 1C2F2F7A7AC9C961614E4E2F2F65657979A7A79292C7E3E3BEBEAAAA98988080371C1C0
520 DATA 5E5EA4A48E8E7A7A8F8F393915156363252537374949 65EAEAD4D4B3B3D4D4EAEACB5E0
530 DATA 1C8F8F6D6DAF8B75905E5038384B4B6060BBBBA1A1B4B4C7C7B2B2C6C6E3E31C1C0
540 DATA 151527273A3A84844E4E3535BABA9696CECEBCBC9C9CAAAA7D7D66662C2CEAEA150
550 DATA 1C2F2F47809A9A7D7D696954548585AEAEE3E3D0D0E3E3BEBEACACBEBEB2D1D1E3E3B29
67D7D9E9E6969545443432E2E1C1C0
560 DATA 1515647E7E6344445E5E34341F1F31313F3F5151636376766 0608B8BA5C4C49393EAEAC
8C8B4B49E9EEAEAD6D6B2B2EAEA150
570 DATA 0,0
```

《リスト2》SUPER SONICのメイン・プログラム・リスト

```
100 ' |||||||||||■■■■■      SUPER  SOINC      ■■■■■||||||||||
110 ' |||||||||||■■■■■     MAIN  PROGRAM     ■■■■■||||||||||
120 SCREEN 3,,0,1:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:COLOR 7,,,,1
130 DEFINT A-Z:DEFSNG S,C,R,G,X,Y:CLEAR ,&H7000
140 DIM SI(360),CO(360),GX(2,360),GY(2,360),LT(3),BT(9)
150 RAD=.0174533:CO=1:CA=0:GOSUB *DATARW:GOTO *TITLE
160 '  START
170 KA=270:SP=0:X=8:Y=127:TI=0:LA=1:DEF SEG=&H9000:BLOAD"2:SS CO"+STR$(CO)
180 BF$="    ":COLOR=(5,&H555):LINE(0,16)-(639,399),5,BF
190 GOSUB *OUTPUT:LOCATE 32,0:PRINT"1周目":DEF SEG=&H8000:POKE 2,X:POKE 3,Y
200 CALL CA:LINE(328,188)-(335,210),7:LINE(328,188)-(321,210),7:TI$=TIME$
210 LINE(335,210)-(321,210),7:SEC=&H2333:IF TI$=TIME$ THEN 210
220 TI$=TIME$:PUT(320,100),KANJI(SEC),PSET:BEEP 1:FOR W=0 TO 300:NEXT W:BEEP 0
230 IF TI$=TIME$ THEN 230 ELSE SEC=SEC-1:IF SEC>&H2330 THEN 220
240 LINE(320,100)-(352,132),5,BF
250 '  MAIN ルーチン
260 IO=INP(&HE0):I1=255-INP(&HE5):I2=INP(&HE2)
270 KA=(KA+((IO=239)-(IO=191))*5+360) MOD 360:IF I2=127 THEN CLS 3:GOTO 710
280 IF (I1 AND 4)=4 THEN SP=SP-.02:GOTO 300
290 IF (I1 AND 1)=1 THEN SP=SP+(1.005-SP)/70 ELSE SP=SP-.01
300 DEF SEG=&HA000:VP=PEEK(INT(20+CO(KA)+.5)*4+INT(12+SI(KA)+.5)*160)
310 IF VP<>135 THEN X=X+XX:Y=Y+YY ELSE GOSUB *SE1:SP=SP-.08
320 IF SP=<0 THEN SP=0 ELSE IF SP>1 THEN SP=1
330 XX=CO(KA)*SP:YY=SI(KA)*SP:IF IO=255 THEN 380
340 LINE(312,183)-(343,216),5,BF
350 LINE(GX(0,KA),GY(0,KA))-(GX(1,KA),GY(1,KA)),7
360 LINE(GX(0,KA),GY(0,KA))-(GX(2,KA),GY(2,KA)),7
370 LINE(GX(1,KA),GY(1,KA))-(GX(2,KA),GY(2,KA)),7
380 DEF SEG=&H8000:POKE 2,FIX(X):POKE 3,FIX(Y):CALL CA:GOSUB *OUTPUT
390 '  LAP カウント
400 DEF SEG=&HA000:VP=PEEK(2000):BEEP 0
410 IF VP<>135 AND CHR$(VP)<>MID$(BF$,4,1) THEN ELSE 430
420 BF$=RIGHT$(BF$,3)+CHR$(VP):IF BF$="▬ ▬▬" THEN GOSUB *LAP
430 IF TI=>999.9 THEN *TIMEOV ELSE TI=TI+.1:GOTO 260
440 '  SUB ルーチン
450 *OUTPUT LOCATE 1,0:PRINT USING"TIME ###.#";TI
460         LOCATE 14,0:PRINT USING"SPEED ####km/h";SP*1224:RETURN
470 *LAP BEEP 1:LT(LA)=TI:LA=LA+1:LOCATE 32,0:PRINT USING"#";LA
480      MID$(BF$,1,1)=" ":IF LA>3 THEN RETURN *GOALIN ELSE RETURN
490 *SE1 FOR L=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:NEXT L:RETURN
500 *TIMEOV LOCATE 10,16:PRINT"TIME OVER!":FOR C=5 TO 0 STEP -1
510         FOR W=0 TO 2000:NEXT W:COLOR=(5,C*273):NEXT C:CLS 3:GOTO 710
520 *SWAIT IF INP(&HE9)=191 THEN *SWAIT ELSE WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:RETURN
530 *AWAIT IF INKEY$<>"" THEN *AWAIT ELSE WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
540 '  GOAL IN!
550 *GOALIN LOCATE 12,16:PRINT"GOAL IN!":LOCATE 32,0:PRINT"GOAL"
560 FOR C=5 TO 0 STEP -1:FOR W=0 TO 1500:NEXT W:BEEP 0:COLOR=(5,C*273):NEXT C
570 CONSOLE 1,25,0,1:CLS 3:LOCATE 12,7:PRINT"TIME  ";:PRINT USING"###.#";TI
580 FOR I=1 TO 3:LOCATE 10,8+I*2:PRINT AKCNV$(STR$(I))+"周目     ";
590 PRINT USING"###.#";LT(I)-LT(I-1):NEXT I:GOSUB *AWAIT:CLS
600 OPEN"2:SS RE"+STR$(CO) FOR INPUT AS #1
610 FOR I=1 TO 9:INPUT #1,BT(I):NEXT I:CLOSE #1:N=1
620 IF TI>BT(N) THEN IF N<9 THEN N=N+1:GOTO 620 ELSE N=0:GOTO 640
630 FOR I=8 TO N STEP -1:BT(I+1)=BT(I):NEXT I:BT(N)=TI
640 OPEN"2:SS RE"+STR$(CO) FOR OUTPUT AS #1:FOR I=1 TO 9:WRITE #1,BT(I):NEXT I
650 CLOSE #1:FOR Y=8 TO 16:LOCATE 13,Y:IF Y-7=N THEN COLOR 2 ELSE COLOR 7
660 PRINT AKCNV$(STR$(Y-7));"位";:PRINT USING" ###.#";BT(Y-7):NEXT Y
670 GOSUB *AWAIT:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:GOTO 710
680 '  TITLE & MENU
690 *TITLE TI$=AKCNV$("- SUPER SONIC -"):LOCATE 5,7:PRINT TI$:GOSUB *AWAIT
700 FOR C=7 TO 1 STEP -2:COLOR C:LOCATE 5,7:PRINT TI$:FOR W=0 TO 800:NEXT W,C
710 IF INP(&HE9)=191 THEN 710 ELSE CLS 3:COLOR 7:Y=9
720 LOCATE 12,9:PRINT"GAMEを始める":LOCATE 12,12:PRINT"記録を初期化する"
730 LOCATE 12,15:PRINT"記録を見る"
740 II=IO:IO=INP(&HE0) AND INP(&HE1):I1=INP(&HE9):IF IO=II THEN 770
750 LOCATE 9,Y:PRINT"  ";:Y=Y+((IO=254 AND Y>9)-(IO=251 AND Y<15))*3
760 CO=CO+(IO=239 AND CO>1)-(IO=191 AND CO<5)
770 LOCATE 9,Y:PRINT"★";
780 LOCATE 12,5:PRINT"COURSE ";CO:IF I1<>191 THEN 740
790 IF INP(&HE9)=191 THEN 790 ELSE CLS 3:ON (Y-6)/3 GOTO 170,800,850
800 LOCATE 12,5:PRINT"COURSE ";CO
810 LOCATE 4,9:PRINT"本当によろしいですか？（Y／N）"
820 I$=INKEY$:IF I$="N" THEN 710 ELSE IF I$<>"Y" THEN 820
830 OPEN"2:SS RE"+STR$(CO) FOR OUTPUT AS #1
840 FOR I=1 TO 9:WRITE #1,999.9:NEXT I:CLOSE #1:GOTO 710
850 OPEN"2:SS RE"+STR$(CO) FOR INPUT AS #1:FOR I=1 TO 9:INPUT #1,BT(I):NEXT I
860 CLOSE #1:LOCATE 12,5:PRINT"COURSE ";CO:FOR Y=1 TO 9:LOCATE 13,Y+7
870 PRINT AKCNV$(STR$(Y));"位";:PRINT USING" ###.#";BT(Y)
880 NEXT Y:GOSUB *AWAIT:GOTO 710
890 '  DATA 読み込み&書き込み
900 *DATARW DEF SEG=&H7000:BLOAD"2:SS COL"
910 DEF SEG=&H8000:FOR I=0 TO 60:READ R$:POKE I,VAL("&H"+R$):NEXT I
920 FOR I=0 TO 360 STEP 5:SI(I)=SIN(RAD*I):CO(I)=COS(RAD*I)
930 GX(0,I)=328+CO(I)*12:GY(0,I)=200+SI(I)*12
940 GX(1,I)=328+COS(RAD*I-10)*12:GY(1,I)=200+SIN(RAD*I-10)*12
950 GX(2,I)=328+COS(RAD*I+10)*12:GY(2,I)=200+SIN(RAD*I+10)*12:NEXT I:RETURN
960 '  マシン語 DATA
970 DATA FC,B8,08,7F,89,C6,B8,A0,00,89,C7,BB,18,00,B9,28,00,B8,00,90,8E,D8,8A
980 DATA 14,B8,00,70,8E,D8,8A,34,B8,00,A0,8E,D8,88,15,B8,00,A2,8E,D8,88,35,46
990 DATA 83,C7,04,E2,DE,81,C6,D8,00,4B,75,D4,CF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

★BASICプログラムでとても誌上では載せられないほどのサイズのものを送った場合，必然的にボツになるのでしょうか？（千葉県柏市・土戸武之助20才）……【影：わからないときは実験をしてみよう。この場合の実験とは，とり合えず自分で作って送ることだね。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



ボンバーマン＋ロードランナー＝BOM

BOM（ボン）

桑原　清二

はじめに

うおぉぉ〜〜〜っ!!

GAME

というわけで，今回はアクション・パズルに挑戦してみました。操作は[4][6](はしごの上では[2][8]も)で移動し，[Z]，[X]で左右にBOMを落とします(GIVE UPのときは[HELP])。

ちなみに全体に重力がかかっており，もちろん敵に接触したらOUTです。敵は面に1機しかいませんが2回以上，遭遇します（そうしなければCLEARはできません)。ドル袋を全部とればCLEARです。くわしいことは基本ルールをみてください。

内容

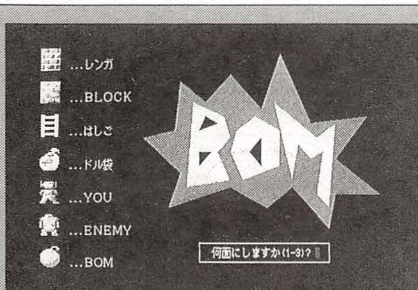
全3面でむずかしく作ったつもりです(必ず解けます)。はじめはサウンドボードでBGMをつける予定でしたが，作曲自体できなかったのでやめました（そのかわりBEEP音でらしきものをつけています)。

改造のアドバイス

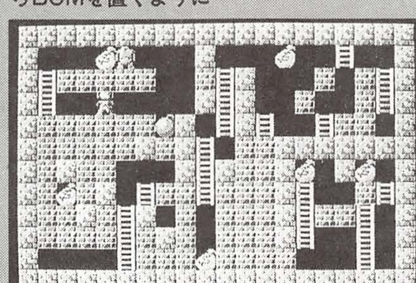
自分で面を作成できるようにしてはどうでしょう（長くなりそうなので私はやめました)。

《第1表》変数表

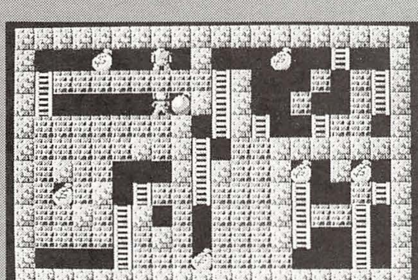
変数	内容
X, Y	PLAYERの座標
TX, TY	敵の座標
R	ラウンド数
U(〜,〜)	座標での存在
R(〜,〜,〜)	ラウンドDATA
G	ドル袋の数



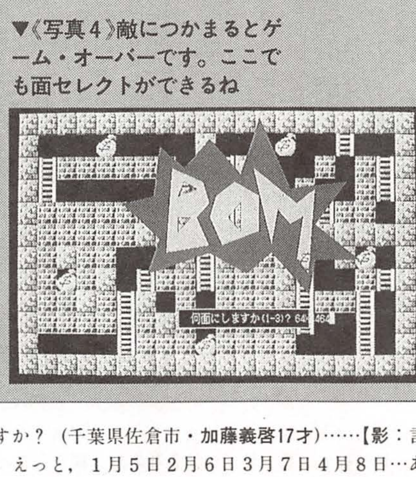
▲《写真1》これがタイトル画面です。キャラ紹介があり面セレクトもできる



▼《写真3》爆破できるのはレンガだけだからよく考えてからBOMを置くように



▲《写真2》BOMをセットしたらいそいでその場からはなれよう



▼《写真4》敵につかまるとゲーム・オーバーです。ここでも面セレクトができるね

BOMのプログラム・リスト

```
10 '■■■■ 初期設定 ■■■■
20 SCREEN 3,0:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,,2
30 FOR I=1 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT
40 DIM A%(8192),B%(1024),U(21,11),R(3,21,11)
50 '■■■■ キャラクター ■■■■
60 GET(0,0)-STEP(31,31),A%
70 FOR J=0 TO 6:FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR L=0 TO 15
80 C=VAL("&H"+MID$(A$,L+1,1)):IF C=0 THEN 100
90 LINE(L*2,I*2+J*48)-STEP(1,1),C,BF
100 NEXT L,I
110 GET(0,J*48)-STEP(31,31),A%(1024*(J+1)):NEXT
120 '■■■■ DATA ■■■■
130 DATA AAF,55A,227,0F0,AF8,777,7F5,5A1,DF6,FFA,AC4,F00,AAA,DDD,FFF
140 DATA 5555777F5557778F,5557778F5777778F,5577788F7777788E,FFFFFFFFFFFFEEEE
150 DATA 557F5577778F5578,578F5777788E5788,578F7777888E7888,FFFFFFFFFFEEEEDD
160 DATA 5557778F5577788D,5777778F5777788D,5777788E7777888D,FFFFFEEEEEEEEDDD
170 DATA 778F7777888E7888,778E7778888D8888,788E7788888D8888,EEEEEEDDDDDDDDDD
180 DATA AAAA9991AAA999B1,AAA999B1A99999B1,AA999BB1A9999992,1111111111112222
190 DATA AA91AA9999B1AA9B,A9B1A9999BB2A9BB,A9B19999BBB29BBB,1111111111222233
200 DATA AAA999B1AA999BB3,A99999B1A9999BB3,A9999BB29999BBB3,1111122222222333
210 DATA 99B19999BBB29BBB,99B2999BBBB3BBBB,9BB299BBBBB3BBBB,2222223333333333
```

PC-9801/286

少し長めですが，打ち込むだけの価値はあります。

基本ルール

BOMは四方（上下左右）に爆破します。そしてレンガは壊せますが，ブロックは壊せません。

また，爆風にまきこまれると1マス飛ばされます。飛ばされたところに壁があるとOUTです。

それから，敵やBOMの上は乗れます。敵はPLAYERの½の速さで近づいてきます。ちなみに，敵は爆風では飛ばせませんし，破壊することもできません。

また，敵ははしごを通ることができません。

★　★

```
220 DATA 0FED00000000FED0,0FEDFFFFFFFEEED0,0FEDEEEEEEEEEED0,0FED00000000FED0
230 DATA 0FED00000000FED0,0FEDFFFFEEEEEED0,0FEDEEEEEEDDEED0,0FED00000000FED0
240 DATA 0FED00000000EED0,0FEDFFEEEEEEEED0,0FEDEEEDDDDDEED0,0FED00000000EED0
250 DATA 0FED00000000EED0,0EEDEEEEDDDDEED0,0EEDDDDDDDDDEED0,0EED00000000EED0
260 DATA 000000000AA9900,000000000AA9999B,000000000799BBB,0000000AAAA7800B
270 DATA 00000AAAAA499900,0000AA4444449990,00AAA4FF4FAAA99B,0AAFFF44FFAAA99B
280 DATA AAAFFF4F444AA99B,AA4FF4FFFA4A999B,AA44444444AA999B,9AAA4AAAAAA9999B
290 DATA 99AA4AAAAA9999B0,0999AAAA99999BB0,009999999BBB00,00099999BBBBB000
300 DATA 0A00111111220B00,0A01111122223B00,0A21FFFEEED33B00,0A22FFEEEDD33B00
310 DATA 0003322222333000,0000333333330000,0011111111222200,0122211112232230
320 DATA 1233111222333233,0201122222333030,000999AAABBBB000,0001111112233000
330 DATA 0011122011223300,0011220001223300,0112200000022330,CCCCC000000CCCCC
340 DATA 00000EEEEE000000,0000E11223D00000,00EEEE122DDDDD00,EEEEEEDDDDDD666
350 DATA 012EEEDDDDDDD230,120EEEDDDDDD6023,ED0EEDDDDDD660D6,ED0DDDDD66660D6
360 DATA ED07775555888 0D6,A90EEEEEDDDDD09B,0000EEEDDDD60000,00E1DDDDD6662600
370 DATA 00EE26666662D600,00EEDD0000DD6600,0EEDDD0000D66660,0CCCCC0000CCCCC0
380 DATA 000000000FFFF40,000000000F0004F4,00000EEDFD600444,000EEEEEF6DD6040
390 DATA 00EEFFEEEDDDD600,0EEFFFFEEDDDD660,EEFFFFFEEDDDDD66,DEEFFFEEEDDDDD66
400 DATA DEEEEEEEDDDDDD66,DDEEEEEEDDDDD666,DDDDDDDDDDDD6666,6DDDDDDDDD666666
410 DATA 06DDDDDD6666660,0066666666666600,0006666666666000,0000066666600000
420 DATA 000080030,D55578047,C000B8107,55563B0D4,5566C5AAA
430 DATA 6502E5820,4635D5B07,59E115B5C,55D915B0C,00D51540C
440 DATA 2,7,4,1,9,10,13,1,14,6,17,6,3,3,7,1
450 DATA 00C000040,D50555654,011800000,140AE5555,405424000
460 DATA 3F041FA97,15B41D300,13411DC00,10455D08B,54100D144
470 DATA 1,1,3,8,6,6,14,3,15,7,17,1,3,3,16,1
480 DATA 00800007C,BA0EAA9E2,3034C0DE0,003830C20,96AA82D34
490 DATA 244020C0C,08F1C6C8C,C4E702C8C,E400020B8,C380000B1
500 DATA 1,7,7,6,8,3,8,6,4,1,17,10,3,4,12,1
510 DATA 18,230,50,-5,35,-25,5,30,25,-10,25,50,-15,30,15,20,-15,30,30,5,-25
520 DATA 35,0,-35,-25,25,-30,-45,5,-25,-50,-15,40,-25,-25,-20,20,-20,-15
530 DATA 6,250,80,-5,60,35,-5,-10,-20,10,-10,-5,-15,-25,-10
540 DATA 3,270,100,-5,10,15,-5,-10,-5
550 DATA 3,260,150,0,10,10,-10,-10,0
560 DATA 6,320,120,-5,15,10,20,30,-10,0,-25,-20,-10,-15,10
570 DATA 3,340,150,10,10,0,-20,-10,10
580 DATA 9,380,80,15,55,5,-25,10,10,10,-5,-5,30,10,10,5,-60,-15,10,-35,-25
590 '■■■■ 画面制作 ■■■■
600 FOR I=0 TO 2:FOR L=1 TO 10:READ A$:FOR J=1 TO 10
610 C=VAL("&H"+MID$(A$,J,1))
620 R(I,J*2-1,L)=C¥4:R(I,J*2,L)=C MOD 4:NEXT J,L
630 FOR L=1 TO 10:R(I,0,L)=2:R(I,19,L)=2:NEXT
640 FOR L=1 TO 6:READ A,B:R(I,A,B)=4:NEXT
650 READ X(I),Y(I),TX(I),TY(I):R(I,TX(I),TY(I))=6:NEXT:GOTO 1590
660 X=X(R):Y=Y(R):TX=TX(R):TY=TY(R):G=0:S=0:S1=0
670 FOR I=0 TO 19:FOR L=0 TO 11:U(I,L)=R(R,I,L):NEXT L,I:CLS 3
680 FOR I=0 TO 19:FOR L=0 TO 1:PUT(I*32,L*352),A%(1024*2)
690 U(I,L*11)=2:NEXT L,I
700 FOR I=0 TO 19:FOR L=1 TO 10
710 PUT(I*32,L*32),A%(1024*U(I,L)),PSET:NEXT L,I
720 '■■■■ MAIN ■■■■
730 PUT(X*32,Y*32),A%(1024*5),PSET:T=1:B=0
740 '■■■■ PLAYER ■■■■
750 IF INP(&HEA)=119 THEN 1500
760 B=B-1:IF B=0 THEN B=-2:C=4:BEEP:GOTO 1280
770 S1=S1+1:S=S+1:IF S1=29 THEN GOSUB 1580:GOTO 790
780 IF S=5 THEN GOSUB 1570
790 IF B=-1 THEN B=0
800 IF B=-3 THEN B=0:C=0:GOTO 1280
810 IF B>0 THEN BEEP 1:BEEP 0:FOR I=1 TO B:NEXT:BEEP 1:BEEP 0
820 IF U(BX,BY+1)=0 AND B>0 THEN BY=BY+1:GOTO 1250
830 IF INP(&HE5)=251 AND B=0 THEN 1200
840 IF INP(&HE5)=254 AND B=0 THEN 1220
850 IF U(X,Y+1)=0 OR U(X,Y+1)=4 THEN 910
860 IF INP(&HE0)=239 THEN X1=-1:GOTO 920
870 IF INP(&HE0)=191 THEN X1=1 :GOTO 920
880 IF INP(&HE1)=254 AND U(X,Y)=3 THEN Y1=-1:GOTO 920
890 IF INP(&HE0)=251 THEN Y1=1:GOTO 920
900 IF X1=0 AND Y1=0 THEN 1010
910 IF U(X,Y)=3 OR B=-2 THEN 860 ELSE Y1=1
920 IF U(X+X1,Y+Y1)=0 THEN 980
930 IF U(X+X1,Y+Y1)=3 THEN 980
940 IF U(X+X1,Y+Y1)=4 THEN G=G+1:GOTO 960
950 X1=0:Y1=0:GOTO 1010
960 LINE((X+X1)*32,(Y+Y1)*32)-STEP(31,31),0,BF:U(X+X1,Y+Y1)=0
970 FOR L=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
980 IF U(X,Y)=3 THEN PUT(X*32,Y*32),A%(1024*3),PSET:GOTO 1000
990 LINE(X*32,Y*32)-STEP(31,31),0,BF
```

```
1000 X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT(X*32,Y*32),A%(1024*5),OR:X1=0:Y1=0:GOTO 1030
1010 FOR I=0 TO 25-B:NEXT
1020 IF G=6 THEN 1710
1030 '■■■■ ENAMY ■■■■
1040 IF S=8 THEN GOSUB 1560:S=0
1050 IF S1=32 THEN S1=0
1060 IF T=2 THEN 1150
1070 X2=SGN(X-TX):Y2=0
1080 IF U(TX,TY+1)=0 AND B<>-2 THEN Y2=1:X2=0:T=0:U(TX,TY)=0:GOTO 1110
1090 IF U(TX+X2,TY)=0 THEN 1120 ELSE T=1:GOTO 1170
1100 T=T+1:GOTO 1170
1110 LINE(TX*32,TY*32)-STEP(31,31),0,BF
1120 U(TX+X2,TY+Y2)=6:LINE(TX*32-16*(X2=-1),TY*32)-STEP(15,31),0,BF
1130 TX=TX+X2:TY=TY+Y2:PUT(TX*32-16*X2,TY*32),A%(1024*6),PSET
1140 IF X=TX AND Y=TY THEN 1500 ELSE 1100
1150 LINE(TX*32+16*(X2=1)-32*(X2=-1),TY*32)-STEP(15,31),0,BF
1160 PUT(TX*32,TY*32),A%(1024*6),PSET:U(TX-X2,TY)=0:T=1:GOTO 1170
1170 IF S1=27 THEN GOSUB 1560:GOTO 1190
1180 IF S=3 THEN GOSUB 1580
1190 GOTO 750
1200 '■■■■ 爆弾 ■■■■
1210 IF U(X-1,Y)<>0 THEN 850 ELSE X3=-1:GOTO 1230
1220 IF U(X+1,Y)<>0 THEN 850 ELSE X3=1
1230 BX=X+X3:BY=Y
1240 PUT(X*32+32*X3,Y*32),A%(1024*7):U(X+X3,Y)=7:B=25:GOTO 850
1250 U(BX,BY-1)=0:U(BX,BY)=7
1260 LINE(BX*32,(BY-1)*32)-STEP(31,31),0,BF
1270 PUT(BX*32,BY*32),A%(1024*7):GOTO 850
1280 LINE(BX*32,BY*32)-STEP(31,31),C,BF:U(BX,BY)=0:E=0
1290 IF BX=X AND BY-1=Y THEN GOSUB 1460
1300 IF BX=TX AND BY-1=TY THEN 1330
1310 IF U(BX,BY-1)<>1 AND U(BX,BY-1)<>0 THEN 1330
1320 U(BX,BY-1)=0:LINE(BX*32,BY*32-32)-STEP(31,31),C,BF
1330 IF BX=X AND BY+1=Y THEN GOSUB 1460
1340 IF BX=TX AND BY+1=TY THEN 1370
1350 IF U(BX,BY+1)<>1 AND U(BX,BY+1)<>0 THEN 1370
1360 U(BX,BY+1)=0:LINE(BX*32,BY*32+32)-STEP(31,31),C,BF
1370 IF BX-1=X AND BY=Y THEN GOSUB 1460
1380 IF BX-1=TX AND BY=TY THEN 1410
1390 IF U(BX-1,BY)<>1 AND U(BX-1,BY)<>0 THEN 1410
1400 U(BX-1,BY)=0:LINE(BX*32-32,BY*32)-STEP(31,31),C,BF
1410 IF BX+1=X AND BY=Y THEN GOSUB 1460
1420 IF BX+1=TX AND BY=TY THEN 1450
1430 IF U(BX+1,BY)<>1 AND U(BX+1,BY)<>0 THEN 1450
1440 U(BX+1,BY)=0:LINE(BX*32+32,BY*32)-STEP(31,31),C,BF
1450 IF E=0 THEN 850 ELSE 1000
1460 X1=SGN(X-BX):Y1=SGN(Y-BY)
1470 IF U(X+X1,Y+Y1)<>0 AND U(X+X1,Y+Y1)<>3 THEN 1500
1480 IF U(X,Y)=3 THEN PUT(X*32,Y*32),A%(1024*3),PSET:E=1:RETURN
1490 U(X,Y)=0:LINE(X*32,Y*32)-STEP(31,31),C,BF:E=1:RETURN
1500 '■■■■ OUT ■■■■
1510 FOR L=1 TO 15:FOR I=-2 TO 2 STEP 2
1520 PUT(X*32+I,Y*32),A%(1024*5),PSET
1530 BEEP 1:BEEP 0:FOR J=1 TO 15-L:NEXT:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I,L
1540 GOTO 1640
1550 '■■■■ BEEP音 ■■■■
1560 FOR L=1 TO 2:BEEP 1:FOR I=1 TO 6:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1570 FOR L=1 TO 2:BEEP 1:FOR I=1 TO 30:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1580 FOR L=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
1590 '■■■■ タイトル ■■■■
1600 LOCATE 6,1:PRINT "...レンガ":LOCATE 6,4:PRINT "...BLOCK"
1610 LOCATE 6,7:PRINT "...はしご":LOCATE 6,10:PRINT "...ドル袋"
1620 LOCATE 6,13:PRINT "...YOU":LOCATE 6,16:PRINT "...ENEMY"
1630 LOCATE 6,19:PRINT "...BOM"
1640 RESTORE 510:FOR L=0 TO 6:READ N,A,B:POINT(A,B)
1650 FOR I=1 TO N:READ A,B:LINE -STEP(A*2,B*2),4:NEXT I,L
1660 PAINT(230,100),4,4:PAINT(250,150),9,4
1670 PAINT(330,150),9,4:PAINT(430,140),9,4
1680 LINE(260,282)-(470,310),15,BF,0
1690 LOCATE 35,18:INPUT "何面にしますか(1-3)";R
1700 IF R<1 OR R>3 THEN 1690 ELSE R=INT(R)-1:GOTO 660
1710 '■■■■ CLEAR ■■■■
1720 FOR J=1 TO 3
1730 FOR I=1 TO 2:GOSUB 1570:FOR L=1 TO 80:NEXT
1740 GOSUB 1580:FOR L=1 TO 80:NEXT L,I
1750 FOR I=1 TO 3:GOSUB 1560:FOR L=1 TO 150:NEXT L,I,J
1760 BEEP 1:FOR J=1 TO 7:GOSUB 1560:NEXT:BEEP 0
1770 FOR I=1 TO 1500:NEXT:CLS 3:GOTO 1640
```


★やったー!!とうとう山形に新幹線がくるぞーい！ところで，影さんあんたはいったい何者なんですか教えてください!!（山形県東根市・那須川祐一15才）……【影：それは踏切があるから新幹線ではなく普通の特急なのだ。編：影さんの正体は「鉄道マニア」でした!?】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



フライト・シミュレーション風シューティング・ゲーム

WYVERN SPIRIT（ワイバーン スピリット）

伊藤　功一

◆ゲームの内容

3D風シューティング・ゲームです。エンディングがないのでジャイアントバット(敵)を炎で殺していってください。

◆遊びかた

テンキーの[1][3][5][,]でワイバーンをあやつり，スペース・キーで炎を発射します。

画面の中にある丸は敵のだいたいの位置で，その丸を画面の中央にある囲いの中に入れると敵が画面に出現します。火力は直接ダメージに加算されます。火力は，敵のいないところで動かずにじっとしていれば速くかせげます。

テンキーは，押す時間が長いほどスピードがでますが一定以上はでません。敵は，LEVELが高いほど，スピードが速くなり，むずかしくなります。

敵は，1回ダメージを受けるごとに右下に移動します。時間のメーターが右上にあって，すべて黒が消えるとGAME OVERになります。

ゲームをはじめるときは，タイトルで文字が消えるまでスペース・キーを押し続けてください。

◆改造のアドバイス

サウンドは，BEEP音のみなので，&H3FDB, Dのところの Dの数値をいじったらいいと思います。タイトル画面を消したい人は70行の終わりのGOTO 460を消してください。音のスピードを速くしたい人は，適当なところに&H3FDB, Dまたは, &H3FDB, D1を入れたらテンポが速くなりますが，全体のスピードが落ちます。

◆苦労した点

ラップトップのPC-286L(S)だったので音源ボードがないから，サウンドを作るのに苦労しました。乱数のグラフを作ったりしてこのようになりました。

◆終わりに

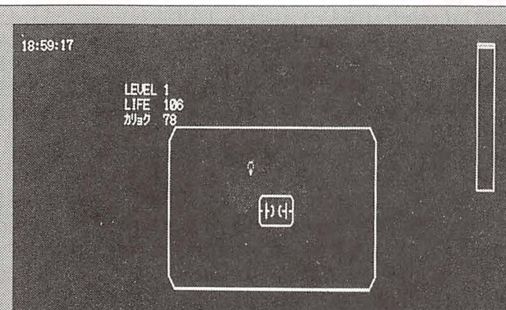
このプログラムは，中学時代の最初で最後のものです。というのは，高校受験のため，父にパソコンをのけられてしまったからです。最後に宣言。必ず松山工業の情報技術科に入って，ベーマガにプログラムをだすぞ。

◆追　伸

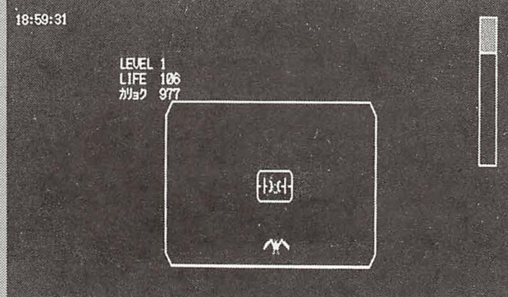
これは，クロック(時間じゃありません)を10MHzで作ったけど，まだ速度が速いので10MHz以下で遊んでください。



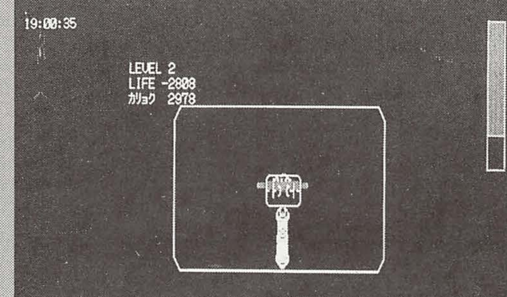
◀《写真1》これがタイトル画面です。スタートすると画面が上に登っていくのがきれいです



◀《写真2》まずは敵が画面内に入るように移動します



◀《写真3》敵が画面内にでてきたらあとは真ん中にもっていくだけ



◀《写真4》敵がど真ん中にきたときに炎でやっつけることができる

★OFって何ですか？買って2か月目の私には何のことかわからないです。297ページの四コマはウルフ・チームの人ですね!?じつはファンだったんで嬉しいですー!!（千葉県八千代市・小原亜矢子20♀）……【影：何度も言いますが，OFは「ベーマガ友の会」の略称です。】

```
10 '===========================================================================
20 '===                    ﾜｲﾊﾞｰﾝ ｽﾋﾟﾘｯﾄ 3D風                                ===
30 '===                                           KOUITI ITOU              ===
40 '===                                                                    ===
50 '=====================ﾌｧｰｽﾄ=================================================
60 COLOR:SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:OUT &H68,8:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM G%(400),S1(25
5),S2(255),PL$(23):RESTORE 550:FOR I=1 TO 10:READ PL$(I),PL(I):NEXT I
70 RESTORE 550:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 31:READ G%:PSET(J,I),G%:NEXT J,I:GET(0,0)
-(31,7),G%:CLS 3:GOTO 460
80 FOR I=1 TO 20:ROLL I:NEXT I:S1(253)=1:S1(221)=1:S1(215)=-1:S1(247)=-1:S2(221)
=-1:S2(223)=-1:S2(215)=-1:FA=1:CLS 3
90 '=====================ｽｸﾘｰﾝ==============================================
100 R=0:OUT &H3FDB,5:FOR I=0 TO 3:ST=ST+1:STP=4-ST:LOCATE 30,12:PRINT "ｶｳﾝﾄ";STP
:LOCATE 30,15:PRINT"                 "
110 FOR J=0 TO 1000:BEEP 0:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOCATE 28,12:PRINT "      ":LOCATE
30,15:PRINT"ARE YOU READY ?":FOR J=0 TO 800:NEXT J,I
120          COLOR 5:LOCATE 20, 7:PRINT "  ╱─────────────────────────╲   "
;
130 FOR I=8 TO 16:  LOCATE 20, I:PRINT "  |                           |   ";:
NEXT I
140                 LOCATE 20,17:PRINT "  ╲─────────────────────────╱   ";
150 LOCATE  36,11:PRINT "╭───╮":LOCATE 36,13:PRINT"╰───╯"
160 COLOR 5:LOCATE 36,12:PRINT "├├}{┤┤":DF=0:AT=0
170 FOR Z=1 TO 250:PSET(R,6),5:A=250-Z:BEEP 1:OUT &H3FDB,A:NEXT Z:R=R+1:Q=0
180 H=0:K=0:TX=RND(1)*512+32:TY=RND(1)*192+8:DF=RND*50+R*10*10:TI=0
190 LOCATE 16,4:PRINT "LEVEL";R:LOCATE 16,5:PRINT "LIFE ";DF:MS=1:A=0
200 '=====================ﾒｲﾝ================================================
210 LOCATE 0,1:PRINT TIME$:LOCATE 16,6:PRINT"ｶﾘｮｸ ";FA:D=RND*4+8:D1=RND*5+7:OUT
&H3FDB,D:BEEP 1:MS=1:FA=FA+RND*10
220 K=K+S1(INP(&HE0))*MS:IF K>360 THEN H=20 ELSE IF K<-360 THEN K=-360
230 H=H+S2(INP(&HE0))-(INP(&HE1)=223):LINE(72,150)-(272,160),0,BF,0
240 IF H>360 THEN H=360 ELSE IF H<-360 THEN H=-360:E=TX+10:F=TY+4
250 TI=TI+1:S=TI/10:LINE(550,10)-(570,10+S),4,BF,2:LINE(550,10)-(570,88),4,B:IF
TI MOD 60=0 THEN GOSUB 400:GOSUB 400:LINE(272,150)-(272,160),0
260 IF INP(&HE9)=&HBF AND F=0 THEN F=1:TI=TI+3:GOSUB 400:GOTO 350
270 IF INP(&HE9)<>&HBF THEN F=0
280 M=TX:N=TY:LINE(M,N)-STEP(31,7),0,BF
290 TX=TX+(K¥3)+SGN(TX-295)*R¥3+FT:IF TX<0 THEN TX=0 ELSE IF TX=622 THEN TX=622
300 TY=TY-(H¥5)+SGN(TY-96)*R¥5+FT: IF TY<0 THEN TY=0 ELSE IF TY>200 THEN TY=200
310 FT=0:CIRCLE(M¥4+238,N¥4+73),2,0:CIRCLE(M¥4+238,N¥4+73),1,6:BEEP 0:BEEP 1
320 CIRCLE(M¥4+238,N¥4+70),16,0,,,,F,0:CIRCLE(M¥4+238,N¥4+70),3,2:IF TX<200 OR T
X>393 OR TY<60 OR TY>132 THEN 210
330 PUT(TX,TY),G%,PSET:OUT &H3FDB,D1:GOTO 210
340 '
350 'ﾊﾝﾃｲ=====================================================================
360 GOSUB 520:AT=RND*100:IF TX<285 OR TX>305 OR TY<92 OR TY>100 THEN CLS 2:GOTO
280
370 DF=DF-AT-FA:LOCATE 21,5:PRINT DF:FA=0:FT=10:IF DF>0 THEN CLS 2:GOTO 280
380 IF TI MOD 60=0 THEN GOSUB 400:IF S>60 THEN 420
390 FOR I=0 TO 50:W=W+1:BEEP 1:Q=Q+1:CIRCLE(TX+16,TY+4),Q,2,,,.07,F:OUT &H3FDB,W
:BEEP 0:NEXT I:W=0:CLS 3:GOTO 120
400 LOCATE 28-TI/60,19:IF TI>=780 THEN 420 ELSE RETURN
420 FOR I=0 TO 100:BEEP 0:BEEP 1:COLOR=(0,2):FOR J=0 TO 300:NEXT J:COLOR=(0,0):F
OR J=0 TO 100:NEXT J,I:CLS 2:LOCATE 34,12:PRINT "GAME OVER":BEEP 0
430 IF INP(&HE9)=&HBF THEN CLS 3:GOTO 440 ELSE 430
440 IF R<PL(10) THEN 480
450 N$=INKEY$:IF N$<>" "  THEN 450
460 '
470 'ﾀｲﾄﾙ======================================================================
480 FOR I=1 TO 30:A1=RND*100+60:RN=RND*15+10:COLOR 2,5:CIRCLE(RN,A1-3),RN,7,,,2,
F:CIRCLE(RN,A1),RN-2,2,,,8,F:ROLL ,-25:NEXT I
490 FOR I=1 TO 40:CP=RND*7:CIRCLE(310,I*2+5),CP,CP:CIRCLE(310-I/2,I/2+10),1,CP:C
IRCLE(310+I/2,I/2+10),1,CP:CIRCLE(310+I,I+25),CP,CP:CIRCLE(310-I,I+25),CP,CP:NEX
T I:FOR I=5 TO 10:ROLL -I:NEXT I
500 WIDTH 40,20:LOCATE  1,5:COLOR 7:PRINT "~~~~~~~~~~ﾜｲﾊﾞｰﾝ      ｽﾋﾟﾘｯﾄ~~~~~~~~~~
~ ":LOCATE 1,6:PRINT "◇◇◇◇◇◇◇◇◇ WYVERN     SPIRIT ◇◇◇◇◇◇◇◇◇"
510 COLOR 7,0:IF INP(&HE9)=&HBF THEN WIDTH 80,25:ROLL -20:GOTO 80 ELSE 510
520 'ﾃﾞﾝｹﾞｷ===================================================================
530 FOR I=1 TO 30:CP=RND*7:CIRCLE(310,140-I),CP,CP:NEXT I:RETURN
540 '===-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=ﾃﾞｰﾀｰ=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,5,5,5,0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0
560 DATA 0,0,0,0,0,5,5,5,0,0,5,5,0,0,3,3,0,0,0,5,5,0,0,5,5,5,0,0,0,0,0
570 DATA 0,0,0,5,5,5,0,0,0,0,0,5,5,3,3,3,3,5,5,0,0,0,0,0,0,5,5,5,0,0,0
580 DATA 0,0,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,5,5,5,0,0
590 DATA 0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0
600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
610 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0,2,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```


★おれは兄ちゃんをよそおった「妖怪兄ちゃん」だ。ウソだけどなっ。(熊本県下益城郡・**岡田一大19才**)……【**影**：妖怪といえば今年の宮崎駿の映画「紅い豚」っておもしろいのかな。**編**：影さんそりゃ「紅の豚」でしょうが，それじゃあ「緑の狸」となんらかわりありませんよ。】



強盗との宝の盗みあい

山下(やました)家(け)の秘宝(ひほう)

Tadahiro

ストーリー

あなたは，どろぼう。莫大な財産を隠し持つ“山下家”へ忍び込んだのだが，運悪く強盗さんと鉢合わせ。ヤツより先に，ミッションを果たさなければならない。

遊びかた

宝物を持ってドアまでたどり着くとステージ・クリアです。もし強盗に捕まったり，強盗が宝物を持ってドアまでたどりつくと失敗になります。

さて，強盗ですが，宝物を持っていないときは，あなたを追いかけ，宝物を持ったとたんにドアに向かいだします。そんなときは頭上からハンマーをぶつけてください。強盗は，宝物を落とし，一定時間動かなくなります。

また，あなたはタンスの後ろに隠れることができ，隠れているときは捕まりません。

TIMEについてですがあなたが1歩動くごとに1減ります。TIMEがマイナスになればスコアが減ります。面をクリアしても，もしスコアが赤字なら，もう一度その面をやり直すことになります。強盗にハンマーをぶつけたりして，スコアを稼ぎながらPLAYしましょう。

全部で12面あります。

操作方法

8246キーで上下左右に，5キーで宝物を取ったり置いたりします。0キーでハンマーをぶつけます。

プログラムについて

普通のBASICプログラムです。長いけど，ガンバって打ち込んでください。

左下にキャラクターを描いてテキストで隠しています。これは，重ね合わせのときのちらつきをなくすためです(でも，あまり関係なかったかもしれません)。

赤字を出さないために

タンスを利用して強盗とすれちがう，ハンマーを落としてスコアを稼ぐ，は最低必要なテクニックです。宝物を持たせて倒す，誘導するなどすると高得点を狙えます。歩数を減らすことより，ハンマーを当てることを考えましょう。

★参考文献

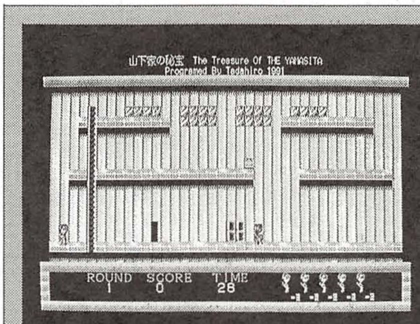
「マシン語ゲームプログラム」
青山 学，日高 徹 共著

CHECKER FLAG

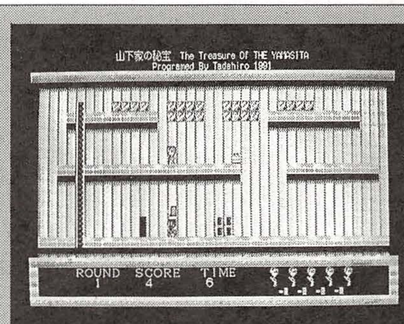
Dr.D：せっかく面をクリアしてもTIMEが加算されないのはどういうことかな？ これでは，絶対にスコアがマイナス値をとるという悪循環ができてしまう。ハンマーがこれを解消するカギ，と作者は設定しているようだが，2ポイントも加算されてしまう得点バランスはどうかと思うのう？

また，投稿する際にはRENUMBERをかけて，少しでも打ち込みやすいリストを作ること！

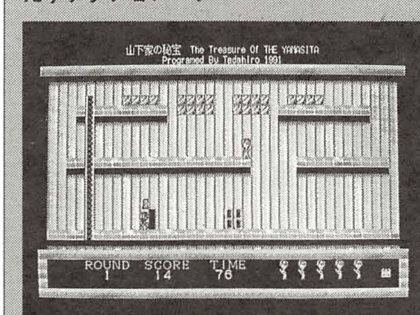
編：…とのアドバイス。Tadahiro君，これからもガンバッテね!!



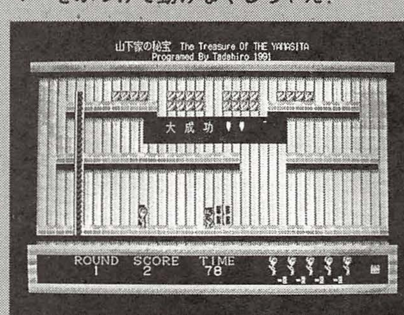
▲《写真1》山下家へ忍び込んで宝物を盗みだすアクション・ゲーム



▲《写真2》強盗が下の階にいるときはハンマーをぶつけて動けなくしちゃえ！



▲《写真3》家のどこかにある宝物を取って出口へいそごう



▲《写真4》強盗に捕まらずに出口にいければ面クリアとなる

★先月，いや3月号のプレゼントありがとうございます。これからもよろしく。(千葉県旭市・仲村英樹19才)……【**影**：いえいえどういたしまして。こちらこそこれからもどうぞよろしくお願いします。**つぐ美**：影さんがまともに答えてる！**編**：たまにはいいでしょ。】

山下家の秘宝のプログラム・リスト

```
10 '=====================================================================
11 '             山下家の秘宝  The Treasure Of THE YAMASITA
12 '                Programed By TADAHIRO  1991/8/27
13 '=====================================================================
14 STOP ON:ON STOP GOSUB 4100
15 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:CONSOLE 4,15 :SCREEN 3
16 LINE (220,130)-(420,200),7,BF:COLOR 0:LOCATE 32,10:PRINT "LET'S START !"
20 ' ●●●  グラフィック データ 読み込み  ●●●
21 DIM D%(27),E%(27),F%(27),G%(27),H%(27),K%(27),MYA%(27),MYB%(27),MYC%(27),MYD%
(27),MYE%(27),MYF%(27),MYG%(27),MYH%(27),MYI%(27),MYJ%(27),EEA%(27),EEB%(27),EEC
%(27),EED%(27),EEE%(27),EEF%(27),EEG%(27),EEH%(27),EEI%(27),EEJ%(27)
22 DIM HNA%(27),HNB%(27),UPA%(27),TRA%(27),TNS%(27),L%(75),M%(75),N%(75),O%(75):
DIM MAPP%(39,24)
30 FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:D%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:E%(I)=B:NEXT:FOR I
=0 TO 27:GOSUB 70:F%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:G%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27
:GOSUB 70:H%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:K%(I)=B:NEXT
31 FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:MYA%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:MYB%(I)=B:NEXT:F
OR I=0 TO 27:GOSUB 70:MYC%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:MYD%(I)=B:NEXT:FOR I
=0 TO 27:GOSUB 70:MYE%(I)=B:NEXT
32 FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:MYF%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:MYG%(I)=B:NEXT:F
OR I=0 TO 27:GOSUB 70:MYH%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:MYI%(I)=B:NEXT:FOR I
=0 TO 27:GOSUB 70:MYJ%(I)=B:NEXT
33 FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:EEA%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:EEB%(I)=B:NEXT:F
OR I=0 TO 27:GOSUB 70:EEC%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:EED%(I)=B:NEXT:FOR I
=0 TO 27:GOSUB 70:EEE%(I)=B:NEXT
34 FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:EEF%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:EEG%(I)=B:NEXT:F
OR I=0 TO 27:GOSUB 70:EEH%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:EEI%(I)=B:NEXT:FOR I
=0 TO 27:GOSUB 70:EEJ%(I)=B:NEXT
35 FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:HNA%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:HNB%(I)=B:NEXT:F
OR I=0 TO 27:GOSUB 70:UPA%(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 27:GOSUB 70:TRA%(I)=B:NEXT:FOR I
=0 TO 27:GOSUB 70:TNS%(I)=B:NEXT:CLS 3:SCREEN 0:GOTO 100
70 READ A$:B=VAL("&H"+A$):RETURN
100 '
101 ' ●●●  初期化  ●●●
105 R=1:D=5:W=0
125  PX=0:PY=1:C=1:A=39:B=1:GOSUB *LPUT:PY=19:GOSUB *LPUT:PY=23:GOSUB *LPUT:PY=1
9:A=0:B=4:GOSUB *LPUT:PX=39:PY=19:GOSUB *LPUT
126 COLOR 6:LOCATE 19,0:PRINT "山下家の秘宝 The Treasure Of THE YAMASITA":LOCATE 2
7,1:COLOR 5:PRINT "Programed By Tadahiro";:COLOR 7:PRINT " 1991
127 COLOR 0:FOR I=21 TO 23:LOCATE 2,I:PRINT "■■■■■":NEXT:COLOR 4:LOCATE 10,21:PR
INT "ROUND    SCORE    TIME     ":COLOR 7:LOCATE 10:PRINT "

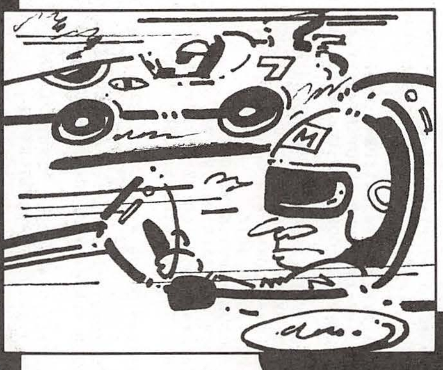
128 FOR A=0 TO 4:PX=26+A*2:PY=21:C=1:GOSUB *CPUT:PY=22:C=2:GOSUB *CPUT:PX=PX+1:P
Y=23:C=11:GOSUB *CPUT:NEXT:A=0:B=1:PY=21:PX=37:C=9:GOSUB *LPUT:GOTO 135
129 FOR A=0 TO 1:LOCATE 52,21+A:PRINT "                         ":NEXT
130 ' ●●●  MAIN  ●●●
131 IF P<>1 THEN 137 ELSE LOCATE 28,8:PRINT"つかまってしまった !!":GOTO 143
133 IF Z>0 THEN FOR I=0 TO 30:Z=Z-1:GOSUB 355:NEXT:W=W+1:GOSUB 378:GOTO 133
134 IF W>=0 THEN R=R+1:IF R=13 THEN 146
135 N=1:Q=0:E=5:Z=Z+30:GOSUB 351:GOSUB 355:GOSUB 378:LOCATE 12,22:COLOR 7:PRINT
AKCNV$(STR$(R)):GOSUB 144:T=7:S=2
136 GOSUB *BMEN:ON R GOSUB 4001,4007,4009,4010,4012,4013,4016,4017,4018,4019,402
0,4021:PX=DX:PY=DY-1:A=0:B=2:C=6:GOSUB *LPUT:K=11:GOSUB 210:GOSUB 380:P=0:GOSUB
150:COLOR 6:GOTO 130
137 IF P<>2 THEN 138 ELSE LOCATE 28,8:PRINT"にげられてしまった!!":GOTO 143
138 IF P<>3 THEN 140 ELSE LOCATE 30,8:PRINT "大 成 功  ♡ ♡ ":GOSUB 141:IF E>0 T
HEN E=E-1:Z=Z+5:GOSUB 352:GOSUB 355:GOTO 138 ELSE GOTO 133
140 LOCATE 30,8:PRINT "タイム オーバー . . . ":GOTO 143
141 LINE (200,60)-(450,80),0,BF:FOR I=0 TO 20:GOSUB *BEP:NEXT:CLS:RETURN
143 GOSUB 141:FOR I=0 TO 3:W=W-3:GOSUB 378:NEXT:D=D-1:IF D<0 THEN 145 ELSE 135
144 LOCATE 28,8:COLOR 7:PRINT AKCNV$(STR$(R));"面 START!!":GOTO 141
145 LOCATE 28,8:COLOR 2:PRINT "/ GAME OVER /":GOSUB 141:GOTO 100
146 GOSUB 141: LOCATE 30,8:COLOR 7:PRINT "CONGRATURATIONS !":COLOR 6:LOCATE 25:
PRINT "You are the V.I.P.Player ♡"
147 GOTO 147
150 '●●●  GAME  ●●●
155 GOSUB 210:K=1
175 IF X=U THEN IF Y=V THEN IF MAPP%(XX,YY+1)<>8 THEN P=1:RETURN
176 IF UU=DX THEN IF VV=DY THEN IF Q=2 THEN P=2:RETURN
177 IF UU=TX THEN IF VV=TY THEN IF Q=0 THEN Q=2:GOSUB 385
180 IF X=DX THEN IF Y=DY THEN IF Q=1 THEN P=3:RETURN
185 GOSUB 240
190 GOSUB 300
200 GOTO 155
209 ' ●●●  キャラクター  PUT  ●●●
210 IF K<10 THEN 215
211 A=0:B=1:PX=2:PY=20:C=MAPP%(UU,VV):GOSUB *LPUT:PY=21:C=MAPP%(UU,VV+1):GOSUB *
LPUT:PY=22:C=MAPP%(UU,VV+2):GOSUB *LPUT:PX=32:PY=170:C=6:GOSUB 2132:PX=32:PY=178
:C=T:GOSUB 2132:GET@(32,168)-(47,191),M%
212 PX=U:PY=V-1:C=MAPP%(U,V):GOSUB *LPUT:PY=V:C=MAPP%(U,V+1):GOSUB *LPUT:PY=V+1:
C=MAPP%(U,V+2):GOSUB *LPUT:PUT@(UU*16,VV*8),M%,PSET:K=K-10:U=UU:V=VV
215 IF K=0 THEN 220 ELSE GOSUB 370:N=N-18
216 A=0:B=1:PX=1:PY=20:C=MAPP%(XX,YY):GOSUB *LPUT:PY=21:C=MAPP%(XX,YY+1):GOSUB *
LPUT:PY=22:C=MAPP%(XX,YY+2):GOSUB *LPUT:PX=16:PY=170:C=1:GOSUB 2132:PX=16:PY=178
:C=S:GOSUB 2132:GET@(16,168)-(31,191),L%
217 PX=X:PY=Y-1:C=MAPP%(X,Y):GOSUB *LPUT:PY=Y:C=MAPP%(X,Y+1):GOSUB *LPUT:PY=Y+1:
C=MAPP%(X,Y+2):GOSUB *LPUT:IF MAPP%(XX,YY+1)<>8 THEN PUT@(XX*16,YY*8),L%,PSET:X=
XX:Y=YY
220 RETURN
235 ' ●●●  自キャラ コントロール  ●●●
240 IF YY<16 THEN IF MAPP%(XX,YY+2)<>2 THEN IF MAPP%(XX,YY+1)<>7 THEN YY=YY+1:Z=
Z+1:RETURN
250 K$=HEX$(INP(&HE0)):IF K$=HEX$(&HFF) THEN IF HEX$(INP(&HE1))=HEX$(&HFF) THEN:
K=0:RETURN
251 IF K$=HEX$(&HBF) THEN IF MAPP%(XX+1,YY)<>2 AND MAPP%(XX+1,YY+1)<>2 THEN IF X
X<38 THEN :XX=XX+1:IF S=4 THEN S=5:RETURN ELSE S=4:RETURN
252 IF K$=HEX$(&HEF) THEN IF MAPP%(XX-1,YY)<>2 AND MAPP%(XX-1,YY+1)<>2 THEN IF X
X>1 THEN :XX=XX-1:IF S=2 THEN S=3:RETURN ELSE S=2:RETURN
253 IF HEX$(INP(&HE1))=HEX$(&HFE) THEN IF MAPP%(XX,YY)=7 THEN :YY=YY-1:RETURN
254 IF K$=HEX$(&HFB) THEN IF MAPP%(XX,YY+1)=7 OR MAPP%(XX,YY+2)=7 THEN IF YY<16
THEN YY=YY+1:RETURN
255 IF K$=HEX$(&HDF) THEN IF Q=1 THEN Q=0:TX=XX:TY=YY:GOSUB 380:RETURN ELSE IF Q
<>2 THEN IF TX=XX THEN IF TY=YY THEN Q=1:GOSUB 385:RETURN:ELSE RETURN
256 IF K$=HEX$(&HFE) THEN GOSUB 410
260 K=0:RETURN
300 ' ●●●  敵キャラ コントロール  ●●●
301 N=N-1:IF N>0 THEN RETURN ELSE K=K+10
305 IF VV<16 THEN IF MAPP%(UU,VV+2)<>2 THEN IF MAPP%(UU,VV+2)<>7 THEN VV=VV+1:RE
TURN
307 N=100:IF Q=2 THEN 316
309 IF VV=YY THEN 314 ELSE IF MAPP%(UU,VV+2)=7 THEN 312
310 A=1
311 IF MAPP%(A,VV+2)=7 THEN 324  ELSE A=A+1:IF A=38 THEN 314 ELSE 311
312 IF VV<YY THEN VV=VV+1 ELSE VV=VV-1
313 RETURN
314 IF UU>XX AND MAPP%(UU-1,VV+1)<>2 THEN UU=UU-1:GOSUB 326 ELSE IF MAPP%(UU+1,V
V+1)<>2 THEN UU=UU+1:GOSUB 327
315 RETURN
316 IF VV=DY THEN 321 ELSE IF MAPP%(UU,VV+2)=7 THEN 319
317 A=1
318 IF MAPP%(A,VV+2)=7 THEN 324 ELSE A=A+1:IF A=38 THEN 321 ELSE 318
319 IF VV<DY THEN VV=VV+1 ELSE VV=VV-1
320 RETURN
321 IF UU>DX THEN UU=UU-1:GOSUB 326 ELSE UU=UU+1:GOSUB 327
322 RETURN
324 IF UU>A THEN UU=UU-1:GOSUB 326 ELSE UU=UU+1:GOSUB 327
325 RETURN
326 IF T=7 THEN T=8 :RETURN ELSE T=7:RETURN
327 IF T=9 THEN T=10:RETURN ELSE T=9:RETURN
350 ' ●●●  サブウインドウ  ●●●
351 COLOR 0:LOCATE 52+D*4,21:PRINT "■■■":LOCATE 52+D*4,22:PRINT "■■■":LOCATE 5
2,23:PRINT "                    "
352 COLOR 0:LOCATE 52+E*4,23:PRINT "■■■":RETURN
353 IF Q=1 THEN LOCATE 74,22:PRINT "   ":RETURN:ELSE COLOR 0:LOCATE 74,22:PRINT
"■■■":RETURN
355 LOCATE 36,22:COLOR 7:PRINT USING "&          &";AKCNV$(STR$(Z)):RETURN
370 Z=Z-1:IF Z>0 THEN GOSUB 355 :RETURN
375 W=W-1:IF W<-99 THEN RETURN ELSE Z=Z+15:GOSUB 355:GOSUB 378:IF Z<90 THEN 375E
LSE RETURN
378 GOSUB *BEP:LOCATE 23,22:COLOR 7:PRINT USING "&          &";AKCNV$(STR$(ABS (
W))):IF W<0 THEN COLOR @(24,22)-(30,22),3:RETURN ELSE RETURN
380 Q=0:TC=MAPP%(TX,TY+1):A=0:B=1:PX=TX:PY=TY:C=9:GOSUB *LPUT:GOSUB *BEP:GOSUB 3
53:RETURN
385 PX=TX:PY=TY:C=TC:A=0:B=1:GOSUB *LPUT:GOSUB 353:GOSUB *BEP:RETURN
```


★この前学校で友達とDQシリーズのモンスターの名前のしりとりをしていたとき，誰かが「かいはつちゅう」？と言っていた…。(福井県坂井郡・木戸崇志15才)……【影：「う」？うしろのひゃくたろう。編：「う」？うらしまたろう。つぐ美：うーん。】

```
400 FOR HN=YY+2 TO 18 :PX=XX:PY=HN:C=11:GOSUB *CPUT:GOSUB *BEP:IF PX=UU THEN IF
PY=VV-1 THEN GOSUB *BEP:HN=18:K=10:N=N+500:W=W+4:GOSUB 210:GOSUB 378:IF Q=2 THEN
 Q=0:TX=UU+1:TY=VV:GOSUB 380:W=W+6:GOSUB 378
401 PY=HN-1:C=MAPP%(PX,HN):A=0:B=1:GOSUB *LPUT:NEXT HN:IF N>100 THEN VV=VV-2:RET
URN:ELSE RETURN
410 IF N<100 THEN IF E>0 THEN E=E-1:GOSUB 352:GOSUB 400:RETURN
1011 *BEP:BEEP 1:FOR A=0 TO 200:NEXT:BEEP 0:RETURN
2000 ' ●●● グラフィック PUT ●●●
2001 PUT@ (PX,PY),D%,PSET:RETURN
2002 PUT@ (PX,PY),E%,PSET:RETURN
2003 PUT@ (PX,PY),F%,PSET:RETURN
2004 PUT@ (PX,PY),G%,PSET:RETURN
2005 PUT@ (PX,PY),H%,PSET:RETURN
2006 PUT@ (PX,PY),K%,PSET:RETURN
2007 PUT@(PX,PY),MYB%,AND :PUT@(PX,PY),MYA%,OR:RETURN
2008 PUT@ (PX,PY),MYD%,AND :PUT@(PX,PY),MYC%,OR:RETURN
2009 PUT@ (PX,PY),MYF%,AND :PUT@(PX,PY),MYE%,OR:RETURN
2010 PUT@ (PX,PY),MYH%,AND :PUT@(PX,PY),MYG%,OR:RETURN
2011 PUT@ (PX,PY),MYJ%,AND :PUT@(PX,PY),MYI%,OR:RETURN
2012 PUT@ (PX,PY),EEB%,AND :PUT@(PX,PY),EEA%,OR:RETURN
2013 PUT@ (PX,PY),EED%,AND :PUT@(PX,PY),EEC%,OR:RETURN
2014 PUT@ (PX,PY),EEF%,AND :PUT@(PX,PY),EEE%,OR:RETURN
2015 PUT@ (PX,PY),EEH%,AND :PUT@(PX,PY),EEG%,OR:RETURN
2016 PUT@ (PX,PY),EEJ%,AND :PUT@(PX,PY),EEI%,OR:RETURN
2017 PUT@ (PX,PY),HNB%,AND :PUT@(PX,PY),HNA%,OR:RETURN
2018 PUT@ (PX,PY),UPA%,PSET:RETURN
2019 PUT@ (PX,PY),TRA%,PSET:RETURN
2020 PUT@ (PX,PY),TNS%,PSET:RETURN
2110 '
2111 *LPUT PXX=PX*16:PYY=PY*8:FOR I=1 TO B:FOR J=0 TO A:PX=PXX+J*16:PY=PYY+I*8
2115 ON C GOSUB 2001,2002,2004,2003,2005,2006,2018,2020,2019:MAPP%(PX/16,PY/8)=C
:NEXT:NEXT:PX=PXX/16:PY=PYY/8:RETURN
2120 '
2121 *BMEN PX=1:PY=2:A=37:B=17:C=4:GOSUB *LPUT:B=1:C=3:GOSUB *LPUT:PY=17:C=2:GOS
UB *LPUT:PY=18:C=3:GOSUB *LPUT:RETURN
2130 '
2131 *CPUT PXX=PX:PYY=PY:PX=PX*16:PY=PY*8
2132 ON C GOSUB 2007,2008,2009,2010,2011,2012,2013,2014,2015,2016,2017:PX=PXX:PY
=PYY:RETURN
3000 ' ●●● グラフィック データ ●●●
3010 DATA 10 ,8 ,FFFF,0 ,FFFF,FFFF,0 ,FFFF,FFFF,0 ,FFFF,FFFF,0 ,2449,
FFFF,0 ,9224,FFFF,0 ,0 ,FFFF,0 ,0 ,FFFF,0 ,0 ,0 ,0
3011 DATA 10 ,8 ,EEEE,EEEE,EEEE,BBBB,BBBB,BBBB,EFEE,EFEE,EFEE,FFFF,FFFF,FFFF,
55D5,55D5,55D5,AAAA,AAAA,AAAA,55D5,55D5,55D5,FFFF,FFFF,FFFF,0 ,0
3012 DATA 10 ,8 ,FFFF,3D00,FF0F,FFFF,5E00,FF1F,FFFF,3F00,FF0F,FFFF,5F00,FF17,
FFFF,3D00,FF0F,FFFF,5E00,FF1F,FFFF,3F00,FF0F,FFFF,5F00,FF17,0 ,0
3013 DATA 10 ,8 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,
0 ,0 ,0 ,8888,800 ,8808,3333,3300,3303,DDDD,5D00,DD15,0 ,0
3014 DATA 10 ,8 ,0 ,B6ED,92A4,F637,7B6 ,8637,CE6F,D6C ,F6E ,7E3F,70B0,7CBC,
FE3D,8181,F031,F82F,10E ,810F,E03F,B0 ,BC ,0 ,DBB6,9224,0 ,0
3015 DATA 10 ,8 ,700 ,1F00,500 ,F00 ,1F00,100 ,700 ,1F00,100 ,F00 ,1F00,100 ,
700 ,1F00,100 ,B00 ,1F00,100 ,700 ,1F00,100 ,F00 ,1F00,500 ,0 ,0
3016 DATA 10 ,8 ,0 ,E00F,0 ,10 ,FC3F,10 ,FC23,C37C,C020,247F,2401,2401,
247F,2407,2407,F81F,F807,F807,600C,E007,E007,0 ,C001,C001,0 ,0
3017 DATA 10 ,8 ,3C0 ,3C0 ,3C0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,
0 ,0 ,0 ,180 ,180 ,180 ,380 ,380 ,380 ,7F0 ,7F0 ,7F0 ,0 ,0
3018 DATA 10 ,8 ,60 ,62 ,63 ,2C ,802D,C02D,C ,400E,600E,0 ,C003,C003,
F000,0 ,E000,E001,0 ,C001,6001,6000,1 ,A003,A003,0 ,0 ,0
3019 DATA 10 ,8 ,F00 ,F00 ,F00 ,700 ,700 ,700 ,780 ,780 ,780 ,7E0 ,7E0 ,7E0 ,
3FC ,3FC ,3FC ,7FC ,7FC ,7FC ,7F8 ,7F8 ,7F8 ,1F0 ,1F0 ,1F0 ,0 ,0
3020 DATA 10 ,8 ,30 ,31 ,8031,16 ,C016,E016,6 ,2007,3007,0 ,E001,E001,
F007,0 ,E006,F00E,0 ,E00C,380C,0 ,3008,3018,3018,0 ,0 ,0
3021 DATA 10 ,8 ,700 ,700 ,700 ,700 ,700 ,700 ,3C0 ,3C0 ,3C0 ,7F0 ,7F0 ,7F0 ,
7E0 ,7E0 ,7E0 ,7C0 ,7C0 ,7C0 ,180 ,180 ,180 ,80 ,80 ,80 ,0 ,0
3022 DATA 10 ,8 ,600 ,4600,C600,3400,B401,B403,3000,7002,7006,0 ,C003,C003,
F ,0 ,7 ,8007,0 ,8003,8006,6 ,8000,C005,C005,0 ,0 ,0
3023 DATA 10 ,8 ,F8 ,F8 ,F8 ,F0 ,F0 ,F0 ,1E0 ,1E0 ,1E0 ,7E0 ,7E0 ,7E0 ,
1FE0,1FE0,1FE0,1FF0,1FF0,1FF0,1FE0,1FE0,1FE0,1E0 ,1E0 ,1E0 ,0 ,0
3024 DATA 10 ,8 ,C00 ,8C00,8C01,6800,6803,6807,6000,E004,E00C,0 ,8007,8007,
E00F,0 ,6007,700F,0 ,3007,301C,0 ,100C,180C,180C,0 ,0 ,0
3025 DATA 10 ,8 ,1F0 ,1F0 ,1F0 ,1E0 ,1E0 ,1E0 ,7E0 ,7E0 ,7E0 ,FE0 ,FE0 ,FE0 ,
7E0 ,7E0 ,7E0 ,3C0 ,3C0 ,3C0 ,83C0,83C0,83C0,C0 ,C0 ,C0 ,0 ,0
3026 DATA 10 ,8 ,0 ,5007,0 ,0 ,CC14,0 ,11 ,3235,11 ,843B,1433,33 ,
A03A,3A33,2033,1000,F414,0 ,0 ,A00D,0 ,4000,C00A,0 ,0 ,0
3027 DATA 10 ,8 ,1E0 ,1E0 ,1E0 ,180 ,180 ,180 ,80 ,80 ,80 ,180 ,180 ,180 ,
80 ,80 ,80 ,1C0 ,1C0 ,1C0 ,7E0 ,7E0 ,7E0 ,1FE0,1FE0,1FE0,0 ,0
3028 DATA 10 ,8 ,9060,60 ,C062,1420,20 ,502D,A04 ,0 ,A80E,D423,C023,20 ,
F060,F860,60 ,8003,F003,0 ,4003,C003,4000,4007,4007,4007,0 ,0
3029 DATA 10 ,8 ,300 ,300 ,300 ,100 ,100 ,100 ,C0 ,C0 ,C0 ,80 ,80 ,80 ,
108 ,108 ,108 ,318 ,318 ,318 ,EF0 ,EF0 ,EF0 ,F0 ,F0 ,F0 ,0 ,0
3030 DATA 10 ,8 ,4830,30 ,6031,A10 ,10 ,A816,502 ,0 ,5407,6A11,E011,10 ,
F036,F837,30 ,E00C,F80E,0 ,3808,3C0E,0 ,3818,3818,3818,0 ,0
3031 DATA 10 ,8 ,180 ,180 ,180 ,80 ,80 ,80 ,C0 ,C0 ,C0 ,80 ,80 ,80 ,
80 ,80 ,80 ,380 ,380 ,380 ,1E0 ,1E0 ,1E0 ,C0 ,C0 ,C0 ,0 ,0
3032 DATA 10 ,8 ,609 ,600 ,4603,428 ,400 ,B40A,2050,0 ,7015,C42B,C403,400 ,
60F ,61F ,600 ,C001,C00F,0 ,C002,C003,2 ,E002,E002,E002,0 ,0
3033 DATA 10 ,8 ,80 ,80 ,80 ,0 ,0 ,0 ,100 ,100 ,100 ,0 ,0 ,0 ,
2080,2080,2080,19E0,19E0,19E0,1FF0,1FF0,1FF0,F8 ,F8 ,F8 ,0 ,0
3034 DATA 10 ,8 ,C12 ,C00 ,8C06,850 ,800 ,6815,40A0,0 ,E02A,8856,8807,800 ,
6C0F,EC1F,C00 ,3007,701F,0 ,101C,703C,0 ,181C,181C,181C,0 ,0
3035 DATA 10 ,8 ,100 ,100 ,100 ,100 ,100 ,100 ,300 ,300 ,300 ,100 ,100 ,100 ,
100 ,100 ,100 ,1C0 ,1C0 ,1C0 ,780 ,780 ,780 ,80 ,80 ,80 ,0 ,0
3036 DATA 10 ,8 ,0 ,0 ,0 ,FC00,800 ,1C00,FC00,400 ,C00 ,FE00,FE ,FE ,
FC00,4FE ,CFE ,FC00,0 ,0 ,FE00,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0 ,0
3037 DATA 10 ,8 ,FE ,FE ,FE ,FC ,FC ,FC ,FC ,FC ,FC ,100 ,100 ,100 ,
100 ,100 ,100 ,1FC ,1FC ,1FC ,F8 ,F8 ,F8 ,F0 ,F0 ,F0 ,0 ,0
3038 DATA 10 ,8 ,770 ,F91F,330 ,370 ,FD1F,330 ,F70 ,110 ,330 ,F70 ,910 ,B30 ,
370 ,FD1F,330 ,170 ,FF1F,130 ,F70 ,110 ,330 ,F70 ,910 ,B30 ,0 ,0
3040 DATA 10 ,8 ,8630,7E3F,630 ,E549,3F7E,8141,FD5F,7F7F,140 ,FF7F,FF7F,FF7F,
FD5F,CF79,2142,F557,3F7E,8140,FF7F,FF7F,FF7F,0 ,0 ,0 ,0 ,0
3041 DATA 10 ,8 ,104 ,FF3F,FF3F,20C ,1F7C,17C ,30C ,3F3C,13C ,704 ,2F7C,17C ,
604 ,5F3C,13C ,30C ,3F3C,13C ,30C ,AF5C,15C ,F0C ,FF2F,FF2F,0 ,0
4000 ' ●●● マップ データ ●●●
4001 XX=2:YY=3:UU=24:VV=3:DX=12:DY=16:TX=22:TY=9
4002 PX=3:PY=4:GOSUB *W:PX=4:PY=5:GOSUB *Y:PX=26:GOSUB *Y:PX=3:PY=10:GOSUB *Y:PX
=13:GOSUB *Y:PX=28:GOSUB *Y:A=0:B=14:PX=5:PY=4:C=7:GOSUB *LPUT:GOSUB *D:PX=20:PY
=15:GOSUB *T:RETURN
4003 *Y A=9:B=1:C=2:FOR F=0 TO 1:PY=PY+F:C=C+F:GOSUB *LPUT:NEXT:PY=PY-1:RETURN
4004 *W A=3:B=2:C=5:FOR F=0 TO 3:PX=PX+6:GOSUB *LPUT:NEXT:RETURN
4005 *D A=0:B=2:C=6:PX=DX:PY=DY-1:GOSUB *LPUT:RETURN
4006 *T A=1:B=2:C=8:GOSUB *LPUT:RETURN
4007 PX=3:PY=4:GOSUB *W:XX=8:YY=3:UU=22:VV=7:DX=15:DY=8:TX=34:TY=8:PY=5:PX=2:GOS
UB *Y:PX=18:GOSUB *Y:PY=12:GOSUB *Y:PX=4:PY=7:GOSUB *Y:PX=6:PY=9:GOSUB *Y:PX=26:
GOSUB *Y:A=0:B=14:PY=4:PX=3:C=7:GOSUB *LPUT:PX=20:GOSUB *LPUT:PX=31:GOSUB *LPUT
4008 PX=17:PY=15:GOSUB *T:GOSUB *D:RETURN
4009 PX=10:PY=9:GOSUB *W:XX=2:YY=4:UU=31:VV=12:DX=20:DY=16:TX=29:TY=7:PX=3:PY=5:
GOSUB *Y:PX=13:GOSUB *Y:PX=20:PY=8:GOSUB *Y:PX=9:PY=12:GOSUB *Y:PX=26:PY=15:GOSU
B *T:GOSUB *D:A=0:B=14:PX=6:PY=4:C=7:GOSUB *LPUT:PX=17:GOSUB *LPUT:RETURN
4010 XX=13:YY=6:UU=8:VV=16:DX=33:DY=7:TX=9:TY=10:PX=4:PY=12:GOSUB *W:A=0:PX=3:PY
=6:GOSUB *Y2:PX=23:GOSUB *Y2:PX=5:PY=3:A=0:B=15:C=7:GOSUB *LPUT:PX=14:GOSUB *LPU
T:A=22:B=1:PX=11:PY=5:GOSUB *LPUT:GOSUB *D:RETURN
4011 *Y2 B=1:FOR F=0 TO 5:PX=PX+1:C=2:GOSUB *LPUT:PY=PY+1:C=3:GOSUB *LPUT:NEXT:P
X=PX+1:PY=PY-1:FOR F=0 TO 5:PX=PX+1:C=2:GOSUB *LPUT:PY=PY+1:C=3:GOSUB *LPUT:PY=P
Y-2:NEXT:RETURN
4012 XX=26:YY=4:UU=17:VV=14:DX=3:DY=16:TX=25:TY=12:A=34:B=1:PX=2:PY=5:C=2:GOSUB
*LPUT:PY=13:GOSUB *LPUT:C=3:PY=6:GOSUB *LPUT:PY=14:GOSUB *LPUT:PX=3:PY=4:A=0:B=9
:C=7:GOSUB *LPUT:PX=35:PY=9:GOSUB *LPUT:PX=29:PY=15:GOSUB *T:GOSUB *D:PX=1:PY=9:
GOSUB *W:RETURN
4013 XX=19:YY=3:UU=12:VV=9:DX=22:DY=10:TX=29:TY=13:PX=18:PY=15:GOSUB *T
4014 A=9:B=6:C=5:PX=13:PY=8:GOSUB *LPUT:PX=3:PY=5:GOSUB *Y:PX=9:PY=9:GOSUB *Y:PX
=29:GOSUB *Y:PX=15:PY=5:A=0:GOSUB *Y2:PX=21:PY=9:GOSUB *Y2:GOSUB *D:PX=4:PY=4:A=
0:B=14:C=7:GOSUB *LPUT:PX=35:GOSUB *LPUT:PX=4:GOTO 4015
4015 *UP A=0:B=9:C=7:FOR F=0 TO 3:PX=PX+7:GOSUB *LPUT:NEXT:RETURN
4016 A=21:B=7:C=5:PX=9:PY=8:GOSUB *LPUT:GOSUB 4001:A=0:PX=19:PY=5:GOSUB *Y2:PX=0
:PY=4:GOSUB *UP:PX=12:PY=15:GOSUB *T:DX=23:DY=7:GOSUB *D:TX=25:TY=9:RETURN
4017 GOSUB 4009:PX=19:PY=15:GOSUB *T:A=1:B=9:C=4:PX=12:PY=5:GOSUB *LPUT:DX=28:DY
=7:GOSUB *D:TX=3:TY=4:RETURN
4018 GOSUB 4007:PX=-1:PY=7:GOSUB *W:PX=28:PY=5:GOSUB *Y:A=0:B=4:C=7:PX=31:PY=3:G
OSUB *LPUT::TX=19:TY=4:RETURN
4019 XX=3:YY=3:UU=22:VV=6:DX=19:DY=8:TX=31:TY=9:PX=10:PY=5:A=0:GOSUB *Y2:PY=5:GO
SUB *Y2:PX=9:PY=4:GOSUB *UP:PX=-4:PY=9:GOSUB *UP:A=3:C=5:PX=5:PY=6:GOSUB *LPUT:G
OSUB *D:RETURN
4020 GOSUB 4009:PX=19:PY=15:GOSUB *T:C=4:PX=11:PY=5:GOSUB *LPUT:PX=6:PY=12:GOSUB
 *W:DX=29:DY=7:GOSUB *D:XX=38:YY=7:UU=1:VV=4:TX=9:TY=11:RETURN
4021 XX=15:YY=3:UU=1:VV=3:DX=8:DY=8:TX=34:TY=9
4022 PX=7:PY=5:GOSUB *W:PX=15:PY=10:GOSUB *Y:PX=28:GOSUB *Y:PX=0:PY=5:A=3:GOSUB
*Y2:PX=9:PY=9:GOSUB *UP:PX=7:PY=8:B=10:GOSUB *LPUT:GOSUB *D:RETURN
4100 BEEP 0:COLOR 7:STOP OFF:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:LOCATE 0,1:END
```

★百円食ってみろ!!ひゃーくえん!!と言ったら爆笑した友人N。(静岡県小笠郡・かさかさない17才)……【影：ひゃーくえん!!で爆笑した友人Nに「なんて素直なあなたって，好きよ賞」をあげよう！つぐ美：影さん男の子好きなの？影：友人Nが男とは限らんもの。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



背景が回転するタイムトライアル・レース

THE・RACE（ザ・レース）

SAITO SOFT

内　容

レースゲームです。自機である「バギー8086」を操作し，きめられた時間内にコースを4周してタイムを競います。

しかし，ただのレースゲームではありません。このプログラムの最大の売りは「回転」です。自機である「バギー8086」にあわせて，背景がグルグル「回転」するのです。さらに，元祖CPU「8086」のマシンでも,「回転がとろい!!」というような心配はありません(80286や80386なら遅いなどということがあろうか，いや，ない(反語))。

操作方法

「バギー8086」はオートマチック車なので，シフト・チェンジの必要はありません。というわけで，スペース・キーで加速，はなすと減速。④，⑥キーで左右にハンドリングです。

タイトル画面では，スペース・キーでコース選択。リターン・キーで決定です。

プログラムの入力方法

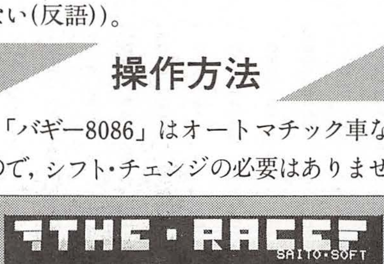
プログラムは，**リスト1**と**リスト2**にわかれています。まず，**リスト1**を入力してRUNしてください。そうすると，自動的にゲームに必要なファイルを三つ作ります。このファイルを作成するときかなり時間がかかる（5分位）ので気長に待っていてください。

マシン語データがまちがっていると，その行番号を表示してプログラムが停止します。直して再びRUNしてください。つぎに，**リスト2**を入力して，RUNしてください。ゲームがはじまります。

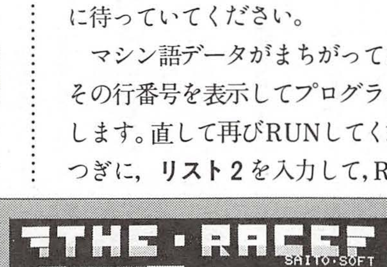
プログラムについて

かなり長くなってしまいました。それと，回転にマシン語を使用しています。高速化のためテキスト画面の回転です。CALL文で，簡単に呼びだせますので興味のあるかたは研究してみてください参考までに……。

絶対番地40000h－4FFFFhを，256＊256の仮想VRAMとして持ちます。CALL　A%（B%，C%，D%）で，B%は回転の中心座標，C%は角度（5度単位



▲《写真1》これがタイトル画面です。コースを選んだらゲーム・スタート



▲《写真2》Gマークがいっぱいあるこの場所がスタートでありゴールになる



▲《写真3》アクセル・ワークがうまくいけばコーナーもらくにぬけることができる



▲《写真4》ベストタイムをオーバーするとすぐにゲーム・オーバーです

《リスト1》THE・RACEのデータ作成プログラム・リスト

```
1 'SAVE "MAKE S.BAS"
10 '
20 WIDTH 80,25:CONSOLE ,,1,1:CLEAR ,&H4000:DEF SEG=&H5000
30 DIM SI(71),CO(71),C$(5,15,15),P$(1,1),A$(3):PI=3.1415926#:RE=&H100
40 '
50 RESTORE *D1:AD=0:FOR I=0 TO 6:CC=0:READ RE$,CH$:FOR J=0 TO 15
60 A=VAL("&H"+MID$(RE$,J*2+1,2)):CC=CC+A:POKE AD,A:AD=AD+1:NEXT
70 IF HEX$(CC)<>CH$ THEN COLOR 2:PRINT " ERROR!! IN ";I*10+1000:BEEP:END
80 COLOR 7:PRINT I*10+1020;" OK!":NEXT:BSAVE "ROLL @.HEX",0,&H64
90 '
100 FOR I=0 TO &H64:POKE I,0:NEXT:PRINT
110 RESTORE *D2:AD=0:FOR I=0 TO 4:CC=0:READ RE$,CH$:FOR J=0 TO 15
120 A=VAL("&H"+MID$(RE$,J*2+1,2)):CC=CC+A:POKE AD,A:AD=AD+1:NEXT
130 IF HEX$(CC)<>CH$ THEN COLOR 2:PRINT " ERROR!! IN ";I*10+1000:BEEP:END
140 COLOR 7:PRINT I*10+1100;" OK!":NEXT
150 '
160 P$(0,0)=" ":P$(1,0)="■":P$(0,1)="・":P$(1,1)="A"
170 RESTORE *D3:FOR I=0 TO 5:READ A$,B$:FOR Y=0 TO 15
180 A=VAL("&H"+MID$(A$,Y*4+1,4)):B=VAL("&H"+MID$(B$,Y*4+1,4))
190 FOR X=0 TO 15:AA=(A AND 1):BB=(B AND 1):C$(I,15-X,Y)=P$(AA,BB)
```


★体育の授業のときに，バレーボールを上に投げて「昇龍拳」てやったらみんなからヒンシュクを買った。(神奈川県厚木市・デイリー17才)……【つぐ美：まだ昇龍拳をまねてるぐらいは可愛いものよ。影さんたらところかまわず咬みつくんだも……。影：ガウガウ…。】

《第1表》変数表

変数	内容
SX(3), SY(3)	コースごとのスタート位置
CC$(3)	コースのグラフィック(タイトル用)
BEST(3)	コースごとのベストタイム
LM(3)	コースごとのリミットタイム
CH%(400)	キャラクター用
ZVX(71), ZVY(71)	角度毎の移動量
MO$(5)	文字用(ラップ表示用)
ZPI	π(=3.1415926)
LP	ラップ
TI	タイム
FL	フラグ(周回判定用)
ZS	スピード
E0, E9	キー入力用
ZX, ZY, ZQ, ZP	座標
AN	角度
CC	走っているコースのナンバー
PL, PR	あたり判定用
E, F, G, H, I, J, K, X, Y, Z1, Z2, A$, B$, C$	汎用変数
A%, B%, C%, D%	マシン語CALL用

で0～71), D%はディスプレイ上の座標です。

ちなみに, 80モードでも40モードでも使えます。

プログラムの改造はコースデータぐらいにしたほうがよいと思います。あと, CPUが80286や80386の人は, ＊MAINのあとに, ウェイトを置いたほうがよいと思います。

最後に

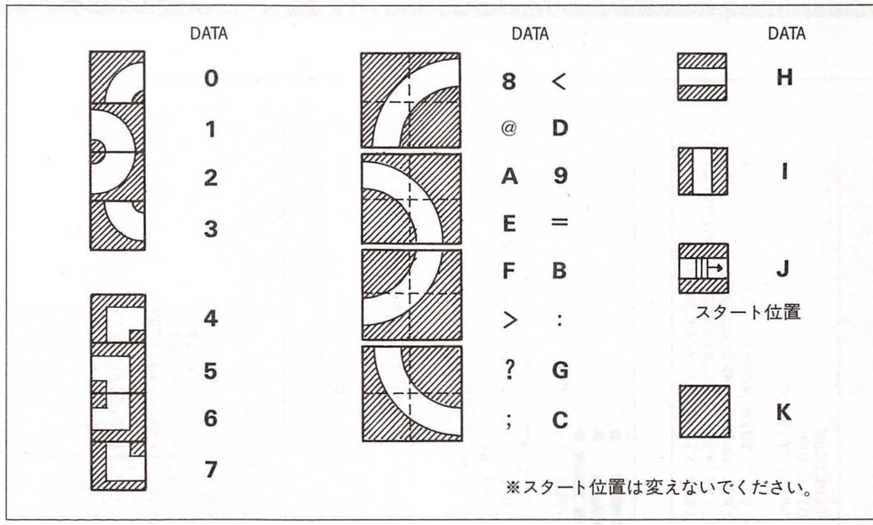
書き忘れましたが, RUNしたときのタイトル画面の「BEST TIME」は, 各コースの制限タイムになっています。このタイムを越したり, 逆走をしてラップが0未満になるとゲーム・オーバーになります。

ちなみに, 私の最高タイムは1コースから順に790, 831, 1238, 1882です。そう簡単には抜かせないはずです。

あと, このゲームはアクセル・ワークがすべてです。ヘアピンをうまく曲がれたときは最高です。最後の最後に「さんちくち」。

★参考にしたもの

- F3
- F DOT
- 基礎解析の教科書
- 「ファイナル ラップ」
- 「パワー ドリフト」



《第1図》マップDATA

```
200 LOCATE 25-X,Y:PRINT P$(AA,BB):A=INT(A/2):B=INT(B/2):NEXT:NEXT:NEXT
210 FOR I=0 TO 5:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:A=ASC(C$(I,X,Y))
220 POKE (I*4+0)*256+(   Y)*16+(   X)+&H50,A
230 POKE (I*4+1)*256+(   X)*16+(15-Y)+&H50,A
240 POKE (I*4+2)*256+(15-Y)*16+(15-X)+&H50,A
250 POKE (I*4+3)*256+(15-X)*16+(   Y)+&H50,A:NEXT:NEXT:NEXT
260 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:A=6144+Y*16+X+&H50:B=6400+Y*16+X+&H50
270 IF Y<4 OR Y>11 THEN POKE A,&H87 ELSE POKE A,-(X<8)*&HA5
280 IF X<4 OR X>11 THEN POKE B,&H87 ELSE POKE B,-(Y<8)*&HA5
290 NEXT:NEXT
300 READ A$(0),A$(1),A$(2),A$(3),B$
310 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:A=ASC(MID$(A$(VAL(MID$(B$,Y+1,1))),X+1,1))
320 POKE 6656+Y*16+X+&H50,A:POKE 6912+Y*16+X+&H50,&H87:NEXT:NEXT
330 BSAVE "MAP @.HEX",&H0,&H1C50
340 '──────────────────────────────
350 FOR I=0 TO 71:SI(I)=SIN(I*PI/36):CO(I)=COS(I*PI/36):NEXT
360 FOR AN=0 TO 71:PRINT :PRINT USING "### (###°)";AN,AN*5:PRINT
370 FOR Y=-15 TO 0 STEP 1:FOR X=-7.5 TO 7.5 STEP 1
380 XX=INT(X*CO(AN)-Y*SI(AN)+.5):YY=INT(X*SI(AN)+Y*CO(AN)+.5)
390 AA$=RIGHT$("0000"+HEX$(XX+YY*256),4)
400 A1=VAL("&H"+LEFT$(AA$,2)):A2=VAL("&H"+RIGHT$(AA$,2))
410 POKE RE,A2:POKE RE+1,A1:PRINT AA$+" ";:RE=RE+2:NEXT:NEXT:NEXT
420 BSAVE "ROLL @.DAT",&H100,&H9100
1000 '──────────────────────────────
1010 *D1
1020 DATA 5053515255565707061E8E470A8B770826,47B
1030 DATA 8B0C8E47068B7704268B04BA0002F7E2,5C2
1040 DATA 05000189C58E47028B37268B3CB80040,4D2
1050 DATA 8EC0B800A08ED889CBB9100051B91000,743
1060 DATA 2E8B7600268A00880588450247474747,457
1070 DATA 4545E2EC83C76059E2E21F075F5E5D5A,7B9
1080 DATA 595B58CF000000000000000000000000,1DB
1090 *D2
1100 DATA 505351525656571E06908E47068B770426,4AE
1110 DATA 8B04BA0001F7E20550008E47028B3726,537
1120 DATA 8B1C9089C68CC88ED8B800408EC090B9,8CF
1130 DATA 1000905189DFB91000FCF3A45981C300,752
1140 DATA 01E2F090071F5F5E5A595B58CF000000,57B
1150 *D3
1160 'ｶｰﾌﾞ
1170 DATA FFFFFFE1FFFFFFFFFCF8F9C0F380F700FE00FC00F800B800B803B007B00FF00F
1180 DATA 0000000000000000000000000004000E001F003F801FC00FE007C003800100000
1190 DATA FFFF87E1BFFFBFFFB000F000F000F000F000F000F000B000B00FB00FB00FF00F
1200 DATA 0000000000000000E000F000F8007C003E001F000F8007C003000100000000
1210 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE7FFC7FF8FFF1EFE38FE70FFE0FFE0FFC0
1220 DATA 000000000000000000000000000000000000000000010007000F001F001F003F
1230 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0FE00F800E0008000000000000000001F00FF03FF0FFF
1240 DATA 0000000000000000000000F000F000F000788078C03CE03EF020F800FC00F000
1250 DATA FF80FF00FF00FE00FE00FC00FC01F801F803F803F803F807F007F007F007F007
1260 DATA 007F003F001F000F000700030000000070007E007FC07F800F800180000000
1270 DATA 1FFF3FFF7FFFF3FFE3FFE3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1280 DATA E000C0008000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1290 'START
1300 DATA "■■■■■■■■■■■■","■■■■■■ G G ■■■■"
1310 DATA "■■■■■■ O O ■■■■","     GGGG^^^^     ","0120333333330120
```

《リスト2》THE・RACEのメイン・プログラム・リスト

```
1 'SAVE "RACE B.BAS"
10 '══════════════════════════════════════
20 '═══════════╡ T H E ・ R A C E ╞═══════════
30 '══════════════════════════════════════
40 SCREEN 0,0,0,1:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,,2:CLS 3
50 OUT &H68,8:OUT &H68,6:COLOR=(15,&H555):CLEAR:CLEAR ,&H4000:DEFINT A-Y
60 DIM SX(3),SY(3),CC$(3),BEST(3),LM(3),CH%(400),ZVX(71),ZVY(71),MO$(5)
70 COLOR 6:LOCATE 13,12:PRINT "JUST A MOMENT":ZPI=3.1415926#
80 FOR I=0 TO 71:ZVX(I)=COS((I-18)*ZPI/36):ZVY(I)=SIN((I-18)*ZPI/36):NEXT
90 RESTORE:FOR I=0 TO 3:READ SX(I),SY(I),LM(I):BEST(I)=LM(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 129:READ A$:CH%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
110 LINE (0,0)-(95,47),15,BF:PUT(32,16),CH%(0),PSET
120 FOR I=12 TO 24 STEP 12:FOR Z1=-16 TO 15 STEP 2:FOR Z2=-15.5 TO 15.5
130 A=POINT(Z2*ZVX(I)+Z1*ZVY(I)+47,(-Z2*ZVY(I)+Z1*ZVX(I))/2+23)
```


★他誌のように誤字誤植がほとんどないのでとてもよい。(山口県吉敷郡・守田敦志15才)……【編：いやぁ，そう言ってもらうとうれしいな。そういった読者の声が私を「もっと頑張っていい本にしよう」と思わせるんだ。よーし，やるぞぉ。影：守田君，君も罪な人だ。】

```
140 PSET(I*10+Z2+.5,Z1/2+8),A:NEXT:NEXT
150 GET(I*10-15.5,0)-(I*10+15.5,15),CH%(I/12*130):NEXT:CLS 2
160 DEF SEG=&H5000:BLOAD "MAP  @.HEX"
170 FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 15:A%=0:B%=ASC(MID$(A$,X+1,1))-&H30
180 C%=VAL("&H"+HEX$(Y*16*256+X*16)):CALL A%(B%,C%):NEXT:NEXT
190 BLOAD "ROLL @.HEX":BLOAD "ROLL @.DAT"
200 A$=STRING$(8,&H1D)+CHR$(&H1F):C$=STRING$(3,&H1D)+CHR$(&H1F)
210 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 3:READ B$:CC$(J)=CC$(J)+B$+A$:NEXT:NEXT
220 MO$(0)="■■■"+C$+"■ ■"+C$+"■■■":MO$(1)="■■ "+C$+" ■ "+C$+"■■■"
230 MO$(2)="■■■"+C$+" ■■"+C$+"■■■":MO$(3)="■■■"+C$+" ■■"+C$+"■■■"
240 MO$(4)="■ ■"+C$+"■■■"+C$+"  ■":MO$(5)="  /"+C$+" / "+C$+"/  "
250 GOSUB *TITLE:GOSUB *START:LP=0:TI=0:FL=0:ZS=.5
260 '
270 *MAIN
280 '
290 E0=INP(&HE0):E9=INP(&HE9):ZP=ZX:ZQ=ZY
300 AN=AN+(E0=239)-(E0=191):AN=AN+((AN>71)-(AN<0))*72
310 ZS=ZS+(E9=191)*(ZS<2)*.1-(E9<>191)*(ZS>.52)*.05
320 ZX=ZX+ZVX(AN)*ZS:ZX=ZX+((ZX>255)-(ZX<0))*256
330 ZY=ZY+ZVY(AN)*ZS:ZY=ZY+((ZY>255)-(ZY<0))*256
340 B%=INT(ZY)*256+INT(ZX)+(INT(ZY)>127)*65536!:C%=AN
350 CALL A%(B%,C%,D%):PUT(144,152),CH%(-(E0=239)*130-(E0=191)*260),PSET
360 COLOR 6:LOCATE 15,22:PRINT USING "### KM/H";ZS*100;
370 E=INT((ZP-SX(CC))/16+23):F=INT((ZQ-SY(CC))/16+13.5):COLOR@(E,F)-(E,F),7
380 G=INT((ZX-SX(CC))/16+23):H=INT((ZY-SY(CC))/16+13.5):COLOR@(G,H)-(G,H),2
390 TI=TI+1:COLOR 7:LOCATE 34,11:PRINT USING "#####";TI
400 IF TI>LM(CC) THEN *GAME.OVER
410 DEF SEG=&HA000:PL=PEEK(19*160+9*4):PR=PEEK(19*160+10*4):DEF SEG=&H5000
420 IF PL=135 OR PR=135 THEN ZX=ZP:ZY=ZQ:ZS=.5:GOSUB *BE2:GOSUB *CC:GOTO *MAIN
430 IF PL=71 THEN IF FL=2 THEN LP=LP-1:GOSUB *LAP:FL=1 ELSE FL=1
440 IF PL=94 THEN IF FL=1 THEN LP=LP+1:GOSUB *LAP:FL=2 ELSE FL=2
450 IF PL=0 OR PL=32 THEN FL=0
460 GOTO *MAIN
470 '
480 *TITLE
490 '
500 LOCATE 0,24
510 COLOR 7:PRINT "■■■ ■ ■ ■■■ ■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■"
520 COLOR 5:PRINT " ■  ■■■ ■■  ■ ■■■ ■■■ ■   ■■ "
530 COLOR 1:PRINT " ■  ■ ■ ■■■   ■ ■ ■ ■ ■■■ ■■■"
540 COLOR 6:PRINT "                           SAITO・SOFT"
550 FOR I=1 TO 19:BEEP 1:BEEP 0:PRINT:NEXT
560 FOR I=0 TO 3:COLOR -(I=CC)*6+1:LOCATE I*10+1,6:PRINT CC$(I);
570 COLOR 5:LOCATE I*10+1,18:PRINT USING "COURSE #";I+1
580 LOCATE I*10+1,20:PRINT "BESTTIME"
590 LOCATE I*10+1,21:PRINT USING "   #####";BEST(I):NEXT
600 COLOR 6:LOCATE 1,23:PRINT "[SPACE] CHOOSE COURSE  [RETURN] START!";
610 OE=E:E=INP(&HE9):IF E<>191 OR OE=191 THEN 640
620 COLOR 1:LOCATE CC*10+1,6:PRINT CC$(CC);:CC=CC+1+(CC=3)*4
630 COLOR 7:LOCATE CC*10+1,6:PRINT CC$(CC);:GOSUB *BE1
640 IF INP(&HE1)<>127 THEN 610 ELSE RETURN
650 '
660 *START
670 '
680 ZX=SX(CC):ZY=SY(CC):AN=18:COLOR 7
690 FOR I=5 TO 24:LOCATE 0,I:PRINT SPC(39);:NEXT
700 LOCATE 20, 8:PRINT USING "COURSE #";CC+1:LOCATE 20,10:PRINT CC$(CC);
710 LOCATE 29,11:      PRINT "TIME      0"
720 LOCATE 29,12:PRINT USING "BEST #####";BEST(CC)
730 COLOR 7:LOCATE 29,14:PRINT "■ ■■■■"
740 COLOR 3:LOCATE 29,15:PRINT "■ ■■■■"
750 COLOR 2:LOCATE 29,16:PRINT "■■■ ■  "
760 COLOR 6:LOCATE  2,22:PRINT "▲▲ SPEED ▲▲     0 KM/H"
770 COLOR 5:LOCATE 36,18:PRINT MO$(4);
780 LOCATE 30,18:PRINT MO$(0);:LOCATE 33,18:PRINT MO$(5);
790 COLOR@(2,5)-(17,20),4:LINE ( 31, 40)-(286,167),15,BF
800                       LINE (316, 60)-(450,170), 2,BF,15
810 A%=0:B%=ZY*256+ZX+(ZY>127)*65536!:C%=AN:D%=5*160+2*4
820 CALL A%(B%,C%,D%):PUT(144,152),CH%(0),PSET
830 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 100:BEEP 1:FOR K=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT
840 FOR K=0 TO 1800:NEXT:NEXT
850 FOR J=0 TO 200:BEEP 1:FOR K=0 TO 2:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
860 '
870 'SUB
880 '
890 *BE1:FOR I=0 TO 15:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
900 *BE2:BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:RETURN
910 *BE3:FOR I=0 TO 2:BEEP 1:FOR J=0 TO 30:NEXT:BEEP 0
920      FOR J=0 TO 50:NEXT:NEXT:RETURN
930 *LAP:IF LP<0 THEN *GAME.OVER ELSE IF LP>4 THEN *GOAL
940      COLOR 5:LOCATE 30,18:PRINT MO$(LP);:GOSUB *BE3:RETURN
950 *CC: B%=INT(ZY)*256+INT(ZX)+(INT(ZY)>127)*65536!:C%=AN:CALL A%(B%,C%,D%)
960      PUT(144,152),CH%(-(E0=239)*130-(E0=191)*260),PSET:RETURN
970 '
980 *GOAL
990 '
1000 COLOR 7:LOCATE  2,10:PRINT " ■■■■■   ■ ";
1010 COLOR 5:LOCATE  2,11:PRINT " ■ ■ ■■■ ■ ";
1020 COLOR 1:LOCATE  2,12:PRINT " ■■■■ ■■ ■ ";
1030 COLOR 7:LOCATE  2,14:PRINT USING " YOUR TIME##### ";TI
1040 IF TI>BEST(CC) THEN 1060
1050 LOCATE  2,15:PRINT " BEST TIME !!!! ";:BEST(CC)=TI
1060 FOR I=152 TO 40 STEP -1:BEEP 1:BEEP 0:PUT(144,I),CH%(0),PSET:NEXT
1070 COLOR 7:LOCATE 2,17:PRINT "HIT [RETURN] KEY";
1080 IF INP(&HE1)<>127 THEN 1080 ELSE CLS 2:GOTO 250
1090 '
1100 *GAME.OVER
1110 '
1120 BEEP 1:COLOR 2:LOCATE 2,11:PRINT SPC(16):LOCATE 2,13:PRINT SPC(16)
1130 LOCATE 2,12:PRINT "G A M E  O V E R"
1140 COLOR 7:LOCATE 2,17:PRINT "HIT [RETURN] KEY"
1150 IF INP(&HE1)<>127 THEN 1150 ELSE BEEP 0:CLS 2:GOTO 250
1160 '
1170 'DATA
1180 '
1190 'ｽﾀｰﾄ ｲﾁ ( X Y ) ﾘﾐｯﾄ ﾀｲﾑ (LM)
1200 DATA 048,008,1000, 176,008,1100, 048,136,1500, 176,136,2500
1210 'ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ
1220 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1230 DATA 40FC,3F02,7FFC,3FFA,4CFC,3F32,79FC,3F9A,00F8,1F00
1240 DATA 77F8,1FEC,00F8,1F00,54F8,1F64,00F8,1F00,77F8,1FEA
1250 DATA 00F8,1F00,54F8,1F22,40F8,1F02,77F8,1FEE,40F8,1F02
1260 DATA 54FB,DFA6,40FC,3F02,77FC,3FEA,40FC,3F02,74FC,3FAA
1270 DATA 83FF,FFC1,FEFF,FF3F,83FF,FF01,A8FF,FF1F,03FF,FFC0
1280 DATA FCFF,FF3F,02FF,FF00,80FF,FF5F,87FF,FFC1,F8FF,FF1F
1290 DATA 84FF,FF01,C0FF,FFCF,40F8,1F02,7FF8,1FFE,40F8,1F02
1300 DATA 79F8,1F5E,41E0,0782,4DE0,07B2,41E0,0782,4DE0,07B2
1310 DATA 01E0,0780,75E0,07AC,01E0,0780,77E0,07EC,01E0,0780
1320 DATA 75E0,07AA,01E0,0780,55E0,07A2,41E0,0782,75E0,07AE
1330 DATA 41E0,0782,57EF,F7E6,48F8,1F12,7DF8,1FBA,48F8,1F12
1340 DATA 7DF8,1FBA,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1350 'ｺｰｽ
1360 DATA "8<HJHHA98<HJHHA9","@DKKKKE=@DKKKKE=","IKKKKKKI?GKKKKKI"
1370 DATA "IKKKKKKI;CHH1KKI","IKKKKKKIKKKKIKKI","IKKKKKKI4H5KIKKI"
1380 DATA "?GKKKKFBIKIK?GFB",";CHHHH>:IKIK;C>:","8<HJHHA9IK3JHHH5"
1390 DATA "@DK01KE=IK0HHA9I","IKKIIKKIIKIKKE=I","IKKIIKKIIKIKKFBI"
1400 DATA "IKKIIKKIIKI8<>:I","IKKIIKKIIKI@DKKI","?GFB?GFBIKI?GKFB"
1410 DATA ";C>:;C>:3H2;CH>:"
1420 'ﾀｲﾄﾙ
1430 DATA "        ","        ","        ","■■     "
1440 DATA "        ","        ","        ","■      "
1450 DATA "  GO>   ","  GO>   ","  GO>   ","■ ■GO> "
1460 DATA "■■■■■■■■","■■■■■■■■","■■■■■■■■","■■■■■■■■"
1470 DATA "■      ■","■      ■","■  ■■  ■","■      ■"
1480 DATA "■      ■","■■■■■  ■","■  ■■  ■","■  ■■■■■"
1490 DATA "■      ■","     ■  ","■  ■■  ■","■      ■"
1500 DATA "■      ■","   ■    ","■  ■■  ■","■  ■■■■■"
1510 DATA "■      ■","  ■     ","■  ■■  ■","■      ■"
1520 DATA "■      ■","  ■     ","■  ■■  ■","■  ■■■■■"
1530 DATA "■■■■■■■■","  ■     ","■■■■■■■■","■■■■■■■■"
```


★全国のTOWNS CXシリーズのユーザーのみなさん，高速モードで使ってますか？僕は1か月互換モードで使っていました。(神奈川県川崎市・岡崎智一17才)……【影：だから私はいつも言うんだ。パソコンの説明書は不親切だって。ちゃんとひらがなで書くべきだ。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0)用



暗闇の恐怖にたえられるか！

暗闇

有蹄類

～物語～

黴臭い空気，岩の隙間に蠢めく小生物，そして重く澱んだ闇に身を横たえる犠牲者たち。

この絶望という名の地において，遠く，水滴の音のみがその生を告げていた。

…………………………

「以下，呼ぶ者は合格である」老魔道師は続けた。「明朝，王宮に参られよ。デビ，クレア，フェイ…」。それは東の戦線における我が軍優勢との報に王都が沸いた午後だった。

久々に賑いを取り戻した市場を通り過ぎていくと，手を振りながら薬屋の娘が駆け寄ってきた。「おめでとう。聞いたわよ。今夜会えないかしら」。「悪いけど，明日登城しなきゃならないんだ」。「…じゃあ，また連絡するわ。急いでるから」。彼女は少し考えて，僕に指環を手渡すと，おまもりよといい，キスをして走り去った。

『合格者』の10人目が僕であり，彼らと同じく，僕もまた，それが何であるのか知らなかったのである。

～遊びかた～

暗闇の迷宮から鍵を三つ探しだし，扉から脱出してください。なお，この迷宮にはメデューサが徘徊していますが，リングの効力があるかぎり，よほど近づかなければ探知されません。

また，犠牲者を見つけたら「ナンマイダ」などといいながら調べてみましょう。鍵か薬（リングと体力を回復）かコンパスを持っています。コンパスは赤がメデューサ，黄が鍵，緑が扉の方向を示しています。

移動は[2][4][6][8]で方向転換，スペース・キーで前進です。

～プログラム～

プログラムには処理速度の速い方法をとったので無駄な部分がたくさんあります。ゴメンナサイ。タイトル等，割愛していますので，自由に作ってくださって結構です。

マップはその都度作成するので，たまに，「こんなの無理だ！」と思うのができるかもしれませんが，そこは，あなたのかわいいX1が考えたこと，寛容に許してあげてください。

プログラム中のコントロール・コードのだしかた

プログラム中のコントロール・コードは，プログラムを打つ前に

POKE &H01A2, &HB7↵

と打っておき，プログラム中でそれらが入るところで，つぎのようにして入力してください。

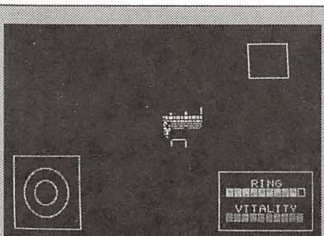
矢印……[ESC]キーを押してその方向と同じカーソル・キーを押す。

～追伸～

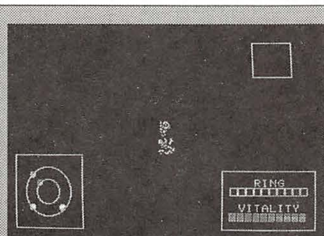
ゲームの展開を極力シンプルにし，雰囲気を前面に押しだすよう努めました。暗闇の恐怖を少しでも感じてもらえれば幸いです。

《第1表》変数表

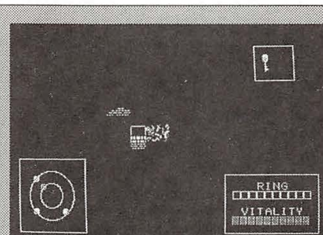
変数	内容
M%( )	マップデータ
SC%( )	スクロール用配列
V( )	スクロールの補助的配列，POKE＠へのアドレス
QX( ), QY( )	扉，死体の座標
X( ), Y( )	各方向への移動量
U$( )	キャラクター
PR( )	プライオリティ・ワードのデータ
X, Y	プレイヤーの座標
D	プレイヤーの向き
RI	リングの残り時間
RT	RIの微調
VI	バイタリティの値
MX, MY	メデューサの座標
MZ	メデューサの足下のマップデータ
MD	メデューサの向き



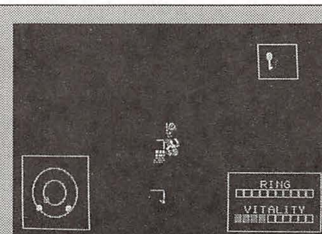
▲《写真1》暗闇の迷宮では前方以外はまったく見えない



▲《写真2》犠牲者にもらったコンパスは鍵や出口を考えてくれる



▲《写真3》犠牲者はたまに鍵をもっているぞ。よく調べてみよう



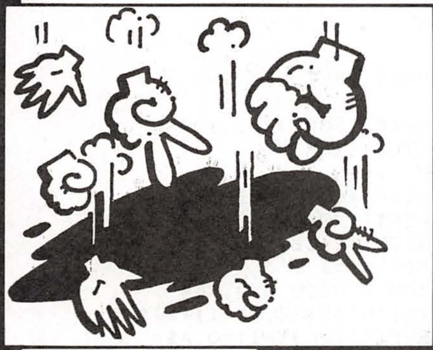
▲《写真4》メデューサに見つかったらもうおしまいだろう

★6月号の147ページでつぐ美さんが21才になろうかなーと書いてあったが私が思うに，創刊から考えていくともうすでに30才を越えていると思うが…。影さんだまんないでくださいよ。(愛知県半田市・ブロンウィン18才)……【影：いや，神眼をもってすれば…。】

```
10 '- - - - - - - - - - - - - - - - - -   ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
20 WIDTH 40:INIT:CLS 4:CLICK OFF:REPEAT ON:FOR I=1 TO 7:PALET I,0:NEXT
30 PALET 6,1:CLS:PRW 95:RESTORE 990:CLEAR:DEFINT A-Z
40 '- - - - - - - - - - - - - - - - - -   ﾊｲﾚﾂ ﾉ ﾃｲｷﾞ
50 DIM M%(59,59),SC%(54),X(4),Y(4),PR(4),QX(3),QY(3),V(15),U$(13)
60 FOR I=0 TO 7:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),PSET,INT(I/2)+1:NEXT
70 FOR I=1 TO 4:READ A,B,PR(I):CIRCLE(A,B),8,5:X(I)=(I=2)-(I=3)
80 Y(I)=(I=4)-(I=1):NEXT:FOR I=0 TO 15:READ A$:V(I)=VAL("&H3"+A$)
90 POKE@ V(I)-&H1000,&H7:NEXT:FOR I=0 TO 13:READ A$,B$:U$(I)=A$+"↓←←"+B$:NEXT
100 '- - - - - - - - - - - - - - - - -   PCG and ｶﾞﾒﾝ ﾊ ｼﾞｭﾝﾋﾞ OK ｶ ?
110 IF POINT(160,96)=5 THEN 130 ELSE FOR I=0 TO 2:READ A,B,C,D
120 LINE(A,B)-(C,D),PSET,6,B:LINE(A+1,B+1)-(C-1,D-1),PSET,7,BF:NEXT:GOSUB 1220
130 '- - - - - - - - - - - - - - - - -   ﾏｯﾌﾟ ｦ ｻｸｾｲ ｼﾏｽ ... and ｻﾞﾂﾖｳ
140 FOR I=4 TO 55:M%(I,4)=9:M%(I,55)=9:M%(4,I)=9:M%(55,I)=9:NEXT
150 FOR I=5 TO 54:M%(I,5)=1:M%(I,56)=1:NEXT
160 FOR I=0 TO 300:GOSUB 230:M%(A,B)=9:IF M%(A,B+1)<>9 THEN M%(A,B+1)=1
170 NEXT
180 GOSUB 230:IF M%(A,B)=0 THEN X=A:Y=B:M%(A,B-1)=10:M%(A,B)=2 ELSE 180
190 QX(3)=A:QY(3)=B-1:FOR I=0 TO 9
200 GOSUB 230:IF M%(A,B)=0 THEN M%(A,B)=(I MOD 3)+11 ELSE 200
210 IF I MOD 3=0 THEN QX(I/3)=A:QY(I/3)=B
220 NEXT:MZ=M%(A,B):MX=A:MY=B:M%(MX,MY)=5:D=1:RI=10:VI=10:KE=0:COLOR 6:GOTO 240
230 A=INT(RND*50+5):B=INT(RND*50+5):RETURN
240 LOCATE 29,19:PRINT"ARE YOU↓↓←←←←←←READY?";:IF STRIG(0) THEN ELSE 240
250 LINE(27,17)-(38,23)," ",BF:COLOR 1:LOCATE 31,18:PRINT"RING";:LOCATE 29,21
260 PRINT"VITALITY":COLOR 4:CGEN 0:LINE(28,19)-(37,19),"■":GOSUB 830:GOSUB 320
270 '- - - - - - - - - - - - - - - - -   ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
280 GOSUB 810:CGEN 1:COLOR 7:GOSUB 300:GOSUB 710:GOTO 280
290 '- - - - - - - - - - - - - - - - -   ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ and 10 ｷｰ ﾉ ﾊﾝﾃｲ
300 ON 5+STRIG(0)*D GOTO 660,610,560,500
310 S=STICK(0):IF S=0 OR S MOD 2=1 THEN RETURN ELSE D=S/2
320 LINE(18,10)-(21,13),"円",B:PRW 127:ON D GOSUB 860,880,900,920
330 LOCATE 19,11:PRINT U$(D+4);:RETURN
340 '- - - - - - - - - - - - - - - - -   ｼｮｳｶﾞｲ ﾌﾞﾂ ﾊ ﾅﾝﾀﾞ ?
350 ON I-9 GOSUB 360,370,380,400:RETURN
360 IF KE=3 THEN 950 ELSE RETURN
370 GOSUB 460:KE=KE+1:LOCATE 31+KE,3:PRINT"分↓←秒";:M%(X+X(D),Y+Y(D))=13:RETURN
380 VI=VI-(VI<10):RI=RI-(RI<10):COLOR 4:CGEN 0:LINE(28,19)-(27+RI,19),"■"
390 GOSUB 830:M%(X+X(D),Y+Y(D))=13:RETURN
400 LINE(0,15)-(8,23)," ",BF:CGEN 0:COLOR 2:LOCATE 4+SGN(MX-X),19+SGN(MY-Y)
410 PRINT"●";:FOR I=0 TO 3:A=SGN(QX(I)-X):B=SGN(QY(I)-Y):C=3-ABS(A*B)
420 LOCATE 4+A*C,19+B*C:COLOR4+SGN(3-I)*2:IF M%(QX(I),QY(I))<>13 THEN PRINT"●";
430 NEXT:COLOR 7:CGEN 1:RETURN
440 '- - - - - - - - - - - - - - -   ｽｸﾛｰﾙ ﾉ ﾎｼﾞｮ ,ｻｳﾝﾄﾞ ,ｶﾞﾒﾝ ｦ ﾕﾗｽ etc.
450 I=D*4-4:POKE@ V(I+1),PEEK@(V(I)):POKE@ V(I+3),PEEK@(V(I+2)):RETURN
460 B$="O4V15B3R3V14G3R3V13B3RO5V153D3R3V14-A3R3V13D3R3V15E5V14EV14EV13E"
470 A$="O4V13D3R3-A3R3-B#3R3O3D3R3G3R3A3R3E7E":PLAY 220:PLAY A$+":"+B$:RETURN
480 OUT &H1800,7:OUT &H1801,26:COLOR,2:OUT &H1801,30:COLOR,6
490 OUT &H1801,28:COLOR,0:PLAY 2000:PLAY"V15O2CEDF:O4BDCA":GOSUB 300:RETURN
500 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - ﾃﾏｴ ﾆ ｽｸﾛｰﾙ ｻｾﾙ
510 I=M%(X,Y+1):IF I>2 THEN 340
520 Y=Y+1:LINE(18,10)-(21,10),"円",B:LOCATE 18,11
530 PRINT"円▒土円";:FOR I=0 TO 2:LOCATE 17+I*2,21:PRINT U$(M%(X+I-1,Y+4));:NEXT
540 GET@(17,14)-(22,22),SC%:GOSUB 450:PUT@(17,13)-(22,21),SC%
550 GET@(17,14)-(22,21),SC%:GOSUB 450:PUT@(17,13)-(22,20),SC%:RETURN
560 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - ﾋﾀﾞﾘ ﾆ ｽｸﾛｰﾙ ｻｾﾙ
570 I=M%(X-1,Y):IF I<3 THEN X=X-1:LINE(20,10)-(21,13),"円",B ELSE 340
580 FOR I=0 TO 2:LOCATE 9,9+I*2:PRINT U$(M%(X-4,Y+I-1));:NEXT
590 GET@(9,9)-(17,14),SC% :GOSUB 450:PUT@(10,9)-(18,14),SC%
600 GET@(10,9)-(17,14),SC%:GOSUB 450:PUT@(11,9)-(18,14),SC%:RETURN
610 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - ﾐｷﾞ ﾆ ｽｸﾛｰﾙ ｻｾﾙ
620 I=M%(X+1,Y):IF I<3 THEN X=X+1:LINE(18,10)-(19,13),"円",B ELSE 340
630 FOR I=0 TO 2:LOCATE 29,9+I*2:PRINT U$(M%(X+4,Y+I-1));:NEXT
640 GET@(22,9)-(30,14),SC%:GOSUB 450:PUT@(21,9)-(29,14),SC%
650 GET@(22,9)-(29,14),SC%:GOSUB 450:PUT@(21,9)-(28,14),SC%:RETURN
660 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - ｵｸ ﾆ ｽｸﾛｰﾙ ｻｾﾙ
670 I=M%(X,Y-1):IF I<3 THEN Y=Y-1:LINE(18,12)-(21,13),"円",B ELSE 340
680 FOR I=0 TO 2:LOCATE 17+I*2,1:PRINT U$(M%(X+I-1,Y-4));:NEXT
690 GET@(17,1)-(22,9),SC%:GOSUB 450:PUT@(17,2)-(22,10),SC%
700 GET@(17,2)-(22,9),SC%:GOSUB 450:PUT@(17,3)-(22,10),SC%:RETURN
710 '- - - - - - - - - - - - - - - ﾒﾃﾞｭｰｻ ｦ ｱﾔﾂｯﾃｲﾙﾉﾊ ｺｲﾂﾀﾞ !!
720 M%(MX,MY)=MZ:A=X-MX:B=Y-MY:IF ABS(A)+ABS(B)>5 THEN 760 ELSE GOSUB 780
730 IF MJ=A AND MK=B THEN GOSUB 480:VI=VI-1:GOSUB 830:M%(MX,MY)=MD:RETURN
740 MA=19-2*A:MB=11-2*B:LOCATE MA,MB:PRINT U$(MZ);
750 LOCATE MA+MJ*2,MB+MK*2:PRINT U$(MD);:GOTO 770
760 IF RI=0 THEN GOSUB 780 ELSE A=INT(RND*4)+1:MJ=X(A):MK=Y(A):GOSUB 790
770 MX=MX+MJ:MY=MY+MK:MZ=M%(MX,MY):M%(MX,MY)=MD:RETURN
780 I=INT(RND*2):MJ=SGN(A)*I:MK=SGN(B)*((NOT I)+2)
790 MD=SGN(MJ+1)+3:I=M%(MX+MJ,MY+MK):MJ=-MJ*(I<3):MK=-MK*(I<3):RETURN
800 '- - - - - - - - - - - - - - - ﾊﾟﾗﾒｰﾀｰ ﾉ ｼｮﾘ and ﾋｮｳｼﾞ
810 RT=(RT MOD 100)+1:IF RT=100 THEN RI=RI+(RI>0):CGEN 0:COLOR 1 ELSE RETURN
820 LINE(28,19)-(37,19),"□":COLOR 4:LOCATE 28,19:PRINT STRING$(RI,"■");:RETURN
830 CGEN 0:COLOR 1:LINE(28,22)-(37,22),"□":COLOR 2:IF VI=0 THEN 970
840 LOCATE 28,22:PRINT STRING$(VI,"■");:CGEN 1:COLOR 7:RETURN
850 '- - - - - - - - - - - - - - - ﾎｳｺｳ ｦ ｶｴﾙ (ﾃﾏｴ,ﾐｷﾞ,ﾋﾀﾞﾘ,ｵｸ)
860 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:LOCATE 17+2*J,11+I*2:PRINT U$(M%(X+J-1,Y+I));
870 NEXT:NEXT:LINE(18,11)-(21,11),"円":PRW PR(D):RETURN
880 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:LOCATE 19-2*I, 9+J*2:PRINT U$(M%(X-I,Y+J-1));
890 NEXT:NEXT:LINE(20,10)-(20,13),"円":PRW PR(D):RETURN
900 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:LOCATE 19+2*I, 9+J*2:PRINT U$(M%(X+I,Y+J-1));
910 NEXT:NEXT:LINE(19,10)-(19,13),"円":PRW PR(D):RETURN
920 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:LOCATE 17+2*J,11-I*2:PRINT U$(M%(X+J-1,Y-I));
930 NEXT:NEXT:LINE(18,12)-(21,12),"円":PRW PR(D):RETURN
940 '- - - - - - - - - - - - - - - ｾｲｺｳ ﾄ ｼｯﾊﾟｲ ﾊ ｶﾐﾋﾄｴ ｻ !
950 GOSUB 460:PAUSE 30:CLS:PRW 0:LOCATE 10,10:PRINT"CONGRATURATIONS !!";
960 LOCATE 10,14:PRINT"YOUR SCORE IS ";INT(100*((RI+VI)/20));:PAUSE 50:GOTO 30
970 PAUSE 10:CLS:PRW 0:LOCATE 15,10:PRINT"GAME  OVER";:PAUSE 30:GOTO 30
980 '- - - - - - - - - - - - - - - (ﾔﾔ ｵｵｲ) ﾃﾞｰﾀ ﾃﾞｽ
990  DATA 136,144,145,109,184,144,174,109,112,72,145,82,113,119,145,109
1000 DATA 208,72,174,82,208,120,174,109,136,48,145,81,184,48,174,81,152,103,93
1010 DATA 167,103,91,152,88,87,167,88,79,21A,1F2,21D,1F5,1A2,1A3,21A,21B,1A5
1020 DATA 1A4,21D,21C,1A2,1CA,1A5,1CD,円円,円円,ﾄﾏ,円円,ﾁﾌ,円円,ﾓﾒ,ﾕﾔ,ﾇﾈ,ﾉﾊ,▒土,金円,ﾐ円,ﾑ円
1030 DATA 円ﾅ,円ﾆ,木水,円円,ﾃﾎ,ﾂﾍ,ﾃﾎ,ﾀﾋ,火月,日時,火月,日時,火月,日時
1040 DATA 0,120,72,192,248,16,288,48,216,136,312,192
1050 DATA 80000048948800A0,8000004895D803A5,0080009549D80010,1000200040002002
1060 DATA B507650507050700,A400400090040000,80000049928800A8,8000004992D900A8
1070 DATA 0080009249DB0015,0056000080008000,0044800080000000,0029008000808080
1080 DATA 150029004A002D00,BD006D0000000000,A800440094000000,607090004200E27A
1090 DATA 000000C242000202,002000400200220A,3A58185838001008,0204000000000000
1100 DATA 0004000000000000,004A17430901160A,245810E808101608,000001030201060F
1110 DATA 3018040C048066E8,3008040406882080,30180C040480E2AC,1930100408000800
1120 DATA 000010140473F0C,1920100C08000206,E000404010205030,0010F8C4FC64FCC8
1130 DATA 8000700018001800,0003260528240B23,0020200121200020,0002240021200902
1140 DATA 0080C0202060D0A0,0000000000000000,0000000000000000,2005261400120800
1150 DATA 1000000000000000,1000000000000000,000000001050A08,0000000000000000
1160 DATA 0000000000000000,000000C0E82C0414,0010100000000000,0000104028000000
1170 DATA 0000204194F50801,00000181D04E183B,0002419061000000,0000000C08181000
1180 DATA 020C040A08101080,0008048A08101000,0200000028400201,0704000028400021
1190 DATA 0010010050880120,0050050313384C00,0058040000004040,20280800000020C0
1200 DATA 2814383C38100000,78ECD4C4C4EC7830,386C5454446C3810,0000000000000000
1210 DATA 30303038303C3C30,10101018101C1C10
1220 '- - - - - - - - - - - - - - - ｶﾞﾒﾝ ﾆ ｲﾛｲﾛ ﾄ ｶｲﾀ ｱﾄ PCG ｦ ﾃｲｷﾞ ｼﾃｲﾏｽ
1230 CIRCLE(36,156),12,6:CIRCLE(36,156),24,6:CIRCLE(160,48),24,4,1,0,180
1240 CIRCLE(207,96),24,3,1,-90,90:CIRCLE(160,143),24,1,1,180,360
1250 CIRCLE(112,96),24,2,1,90,270:PAINT(160,25),4,4,5:PAINT(89,96),2,2,5
1260 PAINT(230,96),3,3,5:PAINT(160,165),1,1,5:LINE(184,120)-(215,152),PSET,0,B
1270 LINE(104,120)-(115,120),PSET,0:LINE(184,40)-(184,56),PSET,0
1280 LINE(152,88)-(167,103),PSET,0,BF:PAINT(160,96),5,5
1290 FOR I=192 TO 202:READ A$,B$,C$:D$=A$+B$+C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$)
1300 E$="":FOR J=0 TO 2:A$=MID$(D$,J*16+1,16):FOR K=0 TO 7:B$=MID$(A$,K*2+1,2)
1310 C$=HEX$(ASC(MIRROR$(CHR$(VAL("&H"+B$))))):C$=STRING$(2-LEN(C$),"0")+C$
1320 E$=E$+C$:NEXT K,J:DEFCHR$(I+11)=HEXCHR$(E$):NEXT:FOR I=240 TO 250
1330 READ A$,B$,C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$+B$+C$):NEXT
1340 DEFCHR$(252)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")):FOR I=32 TO 95:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8)
1350 FOR T=1 TO 2:MID$(A$,T,1)=CHR$(ASC(MID$(A$,T,1))/2):NEXT:FOR T=6 TO 7
1360 MID$(A$,T,1)=CHR$(ASC(MID$(A$,T,1))*2):NEXT:DEFCHR$(I)=STRING$(3,A$):NEXT
1370 RETURN
1380 '        ﾃﾞﾊﾞｯｸﾞ ﾉ ｼｽｷﾞ ﾊ ｱﾅﾀ ﾉ ｹﾝｺｳ ｦ ｿｺﾅｳ ｵｿﾚ ｶﾞ ｱﾙﾉﾃﾞ ﾁｭｳｲ ｼﾏｼｮｳ . . .
1390 '                      . . . ｺﾞｸﾛｳｻﾏﾃﾞｼﾀ｡        by D.I.A.S.
```


★近所のゲーセンのストII台はすべて対戦用で，受験でゲーセンに行ってなかった僕にはとってもつらい。(大阪府池田市・貝原輝昌18才)……【影：何であれ，ストII対戦で，太ってメガネをかけて黙りこくった奴だけにゃあ負けたくない。けど強いんだなあこれが…。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0)用



ジャンケンで勝って勝負に負ける!?

JANKEN WARS2

（ジャンケン ウォーズ）

さぶ

内　容

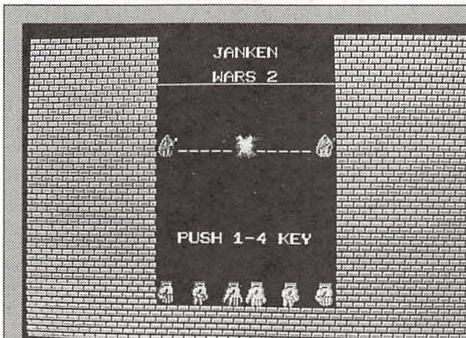
上から２人で手を落としていって横かナナメに手を五つならべると勝ちというゲームです。

遊びかた

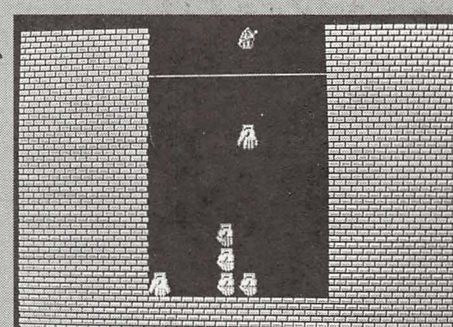
タイトル画面で①～④のキーを押すとはじまります。この①～④というのは一度に落とせる手の数です。

はじまったら順番に手を落としていきます。たては三つ以上ならべることができません。自分の手と相手の手がぶつかるとジャンケンで負けたほうの手がこわれます。あいこだと，とまってしまいます。

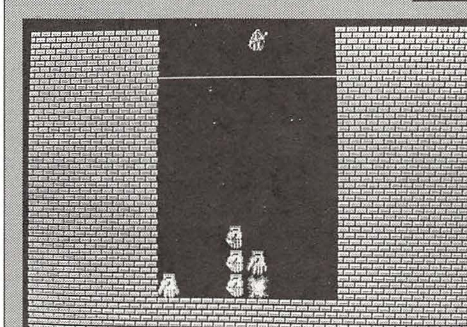
また剣はなんでも三つこわせます。



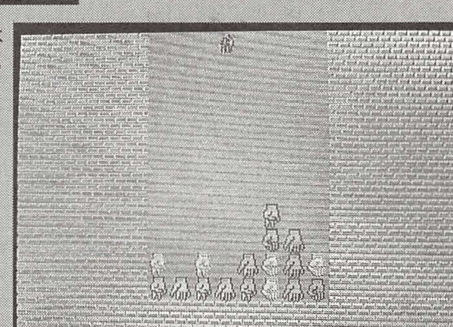
◀《写真１》これがタイトル画面です。一度に落とせる手の数を決めてゲーム・スタート



▶《写真２》横かナナメに手が並ぶように置いていきます



◀《写真３》相手の手に勝てる手を落とすと相手の手を消すことができます



▶《写真４》相手よりはやく五つの手を並べると勝ちです

CHECKER FLAG

編：いいですね。影さんが負けたらラ製のお茶くみ係ですよ！

影：ふん！君が負けたらマ編の掃除当番だ！それジャンケンポイ！　うーっし勝ったぞ！

つぐ美：なにやら２人してエキサイトしてますね。

影：これくらいの気持ちでのぞまないと，このゲームでは勝てないんだよ。

編：でも，まだまだ影さんは「コラムス」で鍛えた私の敵じゃありません。ほら，今消した手は…。

影：あああ！しまった！編くんを勝利に導いてしまった!?

つぐ美：と，いうことは…。

ラ製編集部：影！お茶がぬるいぞ！

★つまらん……。(東京都江東区・**おーじん19才**)……【**影**：ああ，彼は物事に感動するという，人として一番大事なものを失なってるようですね。この頃はそういった現代人が増えてきたようですが，我遺憾に思います。もっともっとベーマガを読んで心を取り戻して！】

JANKEN WARS2のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 440:GOSUB 30:GOTO 380:GOTO 70
20 '▁▁▂▃▅ SCREEN
30 LINE(0,0)-(39,24),"×",BF:LINE(12,0)-(27,21)," ",BF
40 LINE(96,32)-(223,32),PSET,4
50 X(0)=0:X(1)=7:FOR I=0 TO 7:FOR L=0 TO 9:F(I,L)=8:NEXT:NEXT:RETURN
60 '▁▁▂▃▅ MAIN
70 LOCATEX(TU)*2+12,0:PRINT"  ↓←←  ↓←←  ↓←←  ":TU=-(TU=0):FOR JH=1 TO SW
80 I=STICK(TU):XX=(I=4)-(I=6):XX=XX-(X(TU)+XX=-1)+(X(TU)+XX=8)
90 IF XX<>0 THEN LOCATE X(TU)*2+12,0:PRINT"  ↓←←  ↓←←  ↓←←  "
100 X(TU)=X(TU)+XX:LOCATE X(TU)*2+12,0:PRINTMC$(TU)+"↓←←"+CH$(TU,IM(TU))
110 IF STRIG(TU)=0 THEN 80 ELSE Y=-1:O=IM(TU):IM(TU)=INT(INT(RND*31)/10)
120 IF O=3 THEN K=0:GOTO280 ELSE GOSUB 300:D$=SCRN$(X(TU)*2+12,Y*2+4,1)
130 IF D$="×" THEN GOTO 150 ELSE IF D$="±" THEN Q=0 ELSE Q=1
140 IF Q=TU THEN GOTO 150 ELSE F=F(X(TU),Y):W=W(O,F):ON W GOTO 240,260
150 A$="":FORI=0TO2:IF Y=9 THEN 160 ELSE A$=A$+SCRN$(X(TU)*2+12,(Y+I)*2+4,1)
160 NEXT:IF A$=F$(TU)THEN260 ELSE IF Y=0 THEN260 ELSE F(X(TU),Y-1)=O:A$=""
170 SOUND13,0:FORI=0TO7:A$=A$+SCRN$(12+I*2,Y*2+2,1):NEXT:A=INSTR(A$,K$(TU)):B=A
180 A$="":IF X(TU)<9-Y THEN A=0:C=Y+X(TU) ELSE C=9:A=X(TU)+Y-9
190 A$=A$+SCRN$(12+A*2,C*2+2,1):IF A<>7 AND C<>1 THEN A=A+1:C=C-1:GOTO190
200 A=INSTR(A$,K$(TU)):B=B+A:A$=""
210 IF 7-X(TU)<9-Y THEN A=7:C=Y+7-X(TU) ELSE C=8:A=-X(TU)+Y-2
220 A$=A$+SCRN$(12+A*2,C*2+2,1):IF A<>0 AND C<>1 THEN A=A-1:C=C-1:GOTO220
230 A=INSTR(A$,K$(TU)):B=B+A:IF B<>0 THEN 340 ELSE 320
240 LOCATE X(TU)*2+12,Y*2+4:PRINT"ﾘﾙ↓←←ﾚﾛ";:SOUND13,0:PAUSE 1:F(X(TU),Y)=8
250 PRINT"←←↑↑↑  ↓←←  ↓←←"+CH$(TU,O):GOTO 120
260 LOCATE X(TU)*2+12,Y*2+2:PRINT"ﾘﾙ↓←←ﾚﾛ";:PAUSE1:PRINT"←←↑  ↓←←  "
270 SOUND13,0:GOTO320
280 GOSUB300:IFY=9ORK=3THEN260 ELSELOCATEX(TU)*2+12,Y*2+4:PRINT"ﾘﾙ↓←←ﾚﾛ";K=K+1
290 SOUND13,0:PAUSE1:F(X(TU),Y)=8:PRINT"←←↑↑↑  ↓←←  ↓←←"+CH$(TU,O):GOTO280
300 Y=Y+1:IF Y=9 OR F(X(TU),Y)<>8 THEN RETURN ELSE LOCATEX(TU)*2+12,Y*2+2
310 PRINT "  ↓←←  ":LOCATE X(TU)*2+12,Y*2+4:PRINTCH$(TU,O):GOTO 300
320 NEXT:GOTO70
330 '▁▁▂▃▅ GAME END
340 KEY0,"":FOR I=0 TO 30:FOR L=7 TO 0 STEP-1:PALET 0,L:LOCATE 13,10:NEXT:NEXT
350 GOSUB30:PRINTSTR$(TU+1)+"PLAYER WIN!":LOCATE13,16:PRINT"PUSH SPACE KEY"
360 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 30:GOTO 380:GOTO 70 ELSE 360
370 '▁▁▂▃▅ TITLE
380 LOCATE 12,8 :PRINT"●○↓←←♠♥-----↑ﾘﾙ↓←←ﾚﾛ-----↑♦♣↓←←▲":KEY0,""
390 LOCATE 12,20:PRINT"土金 土金 土金▀▄ ▀▄ ▀▄↓←←←←←←←←←←←←←←←←←木水 火月 日時□▒ ▄▀▄ ▀▄"
400 COLOR 3:LOCATE 17,1:PRINT"JANKEN↓↓←←←←←←WARS 2":COLOR 7:LOCATE 14,16
410 PRINT"PUSH 1-4 KEY":K$=INKEY$:IF K$<"1" OR K$>"4" THEN 400
420 SW=VAL(K$):GOSUB 30:GOTO 70
430 '▁▁▂▃▅ INIT
440 INIT:WIDTH 40:CGEN1:SCREEN 0,0
450 SOUND6,25:SOUND7,&B11:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,20
460 DIM CH$(1,3),K(1,3),MC$(1),F(7,9),W(2,2),SR(3,3),X(1),IM(1)
470 RESTORE:FOR I=0 TO 1:FOR L=0 TO 3:READ CH$(I,L):K(I,L)=15:NEXT:NEXT
480 FORI=0TO1:READ K$(I),F$(I),MC$(I):NEXT:FORI=0TO2:FOR L=0 TO 2
490 READ W(I,L):NEXT:NEXT:FOR I=32 TO 122:D$="":A$=LEFT$(CGPAT$(I),8)
500 FOR C=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1))):B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7)
510 MID$(C$,2,1)=B$:D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:NEXT
520 FORI=0TO7:READA$,B$:DEFCHR$(233+I)=HEXCHR$(A$+STRING$(16,"0")+B$)
530 DEFCHR$(241+I)=HEXCHR$(STRING$(16,"0")+A$+B$):NEXT
540 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("00010206080A1216000102060F0F1F1F0000000000000000")
550 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("00800006462820C0008040E070F0D838000000820000103 0")
560 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("230C1064241405003C332F2F2F1F0F0000302000000000000")
570 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("0000808080804000C8C8D0D0F0F0E0000000000000000000")
580 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("000102060F0F1F1F00000000000000000000010206080A1214")
590 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("0080406070F0C80800000008606083 0F00080008220201030")
600 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("3C030F2F2F1F0F00033C3040000000000203020242415040 0")
610 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("C8C8D0D0F0F0E00000000000000000000000080808040400 0")
620 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("FEFEFE00EFEFEF000000000000000000FE808000EF080800")
630 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("00000000000407030 8187C7F3F3F7F3F0000183C0F0F1F0F")
640 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("0000000020E0C0F0103AFEFFFEFCFCFE00001078F8F0F0F8")
650 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("0301020000000007F3F1F3F1F3F3D080F0F070F0B180000")
660 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("E0E0C08000000000FEFCF8FCFEFFF460F8F0F0F0F8600000")
670 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("010101031F0F030101010 1031E0E0301010101031F0F0301")
680 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("C0C0C0E0FCF8E0C000000000000000000080808080C0C08080")
690 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("0101010101010100010101010101010001010101010100")
700 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("C0C0C0C0C0C0C08000000000000000008080808080808080")
710 RETURN
720 DATA 土金↓←←木水,土金↓←←火月,土金↓←←日時,ﾜﾝ↓←←ﾞﾟ,▀▄↓←←▀▄,▀▄↓←←▄▀▄,▀▄↓←←□▒,ﾜﾝ↓←←ﾞﾟ
730 DATA ±±±±±±,±±±,●○↓←←♠♥,▀▀▀▀▀,▀▀▀,♦♣↓←←▲,0,1,2,2,0,1,1,2,0
740 DATA 0F0F0C0B1F3F3F3E,000704030F1E1E18,F0F030F0F87878F8,00E020E0F07070F0
750 DATA 6D7F3F1F0F070100,20381E0105010000,50F8F8F8F8F04000,0050505050400000
760 DATA 3F1F1F1F1F1D1D08,1F03080D0C080800,FCFCFCF8E0C0C080,10C808A080808000
770 DATA 7F7FFFEFEF4F0F04,3B33664646040400,FCFCFEFEFEF4F0A0,F8F8A4A4A4A0A000
```


★影さん８月号154ページの大平洋とは？おおだいら　ひろし，とても読むのですか？（埼玉県大宮市・浦野光広16才）……【影：すいません。私のまちがいでした。素直に認めます。しかし，あきらかにまちがいと思われるものを皮肉的な言葉で返すのはどうも…。】

X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用

コラムス風アクション・パズル麻雀

大連(だいれん)



BAKE青柳

内　容

上から落ちてくる麻雀パイをテンキーで操作し，縦に並べて面子(めんつ)を4組作り，最後に頭を作ってください。できた役に応じて点が入ります。

なお，揃った面子は画面右に表示されます。

いちおう，ひととおりの役は用意してありますが，鳴いて面子を作るという設定なので，メンゼン役はありません。また，表示の関係で緑一色も省略してあります。

残りパイがなくなったとき，上まで積み上がってしまったとき，役がなかったときはノーテンとなり，1000点マイナスされます。

プログラム解説

キャラクター定義は手を抜いてあります。パイの並びかえは少々時間がかかりますので少々お待ちください。プログラムの大半は役の判別に関するものが占めています。もう少しスマートな方法があればよかったのですが，思いつかなかったので，このようにダラダラと長いプログラムになってしまいました。

ポイントは変数MENとSYUです。音も手を抜いたので，少々さびしいゲームになってしまいました。

ゲーム解説

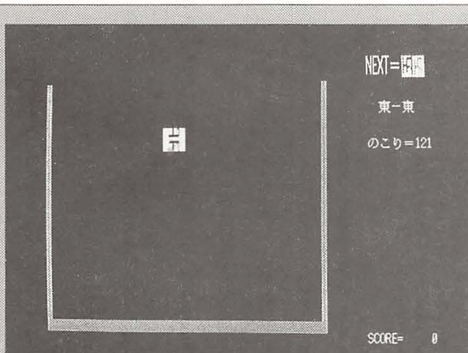
はっきりいって簡単に役満が作れます。簡単すぎると思う人は，350・360行の121という数を小さくするか（残りパイが少なくなる），340行の変数coの値を小さくする（落下速度が速くなる）とよいでしょう。

本当はコラムスのようなゲームを作るつもりだったのですが，麻雀の要素を強くしたために壮快感が失なわれてしまいました。

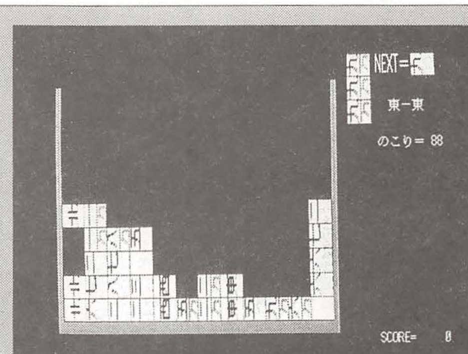
★　　★

《第1表》主要変数表

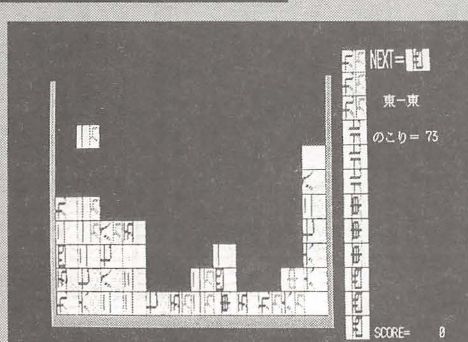
変数	内容
hai$( )	パイの形
DC( ) DN( )	仮想画面
MEN( ) SYU( )	面子の情報
nak	鳴いた面子の番号



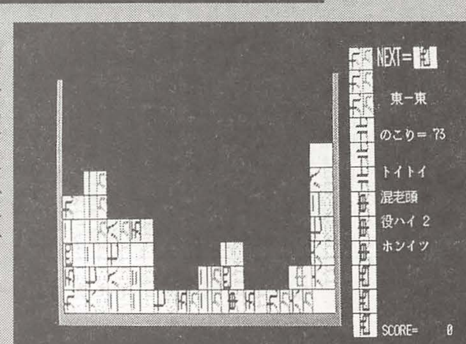
◀《写真1》上から落ちてくる麻雀パイを下にうまく並べていきます



◀《写真2》同じ物か続き番号になるように積み上げると面子ができます



▶《写真3》面子を4個作ったら最後に同じ物を二つくっつけて頭を作って完成だ



▶《写真4》全8面で合計スコアを友達と競って遊ぶのがおもしろいぞ

X1 turbo

★文の最初にある★を他の物に変えられませんか。もしできたら㊙に変えてください。(神奈川県平塚市・杉山　智17才)……【影：変えられません。もし変えられるとしても，ここで君のわがままをきくのは君のためにもならないので変えません。もっと強くなってください。】

大連のプログラム・リスト

```
10 INIT:DEFINT a-z:CLICK OFF:REPEAT OFF:WIDTH 40,25,0,2:SCREEN0,0:KLIST0:KMODE1
20 DIM DC(11,10),DN(11,10),MEN(4),SYU(4),san(3),tb(11),ROU$(3),m$(11),hai$(3,8)
30 RESTORE 40:FOR i=0 TO 11:READ tb(i):NEXT i
40 DATA -10,10,20,39,77,80,120,120,160,160,160,240
50 RESTORE 60:FOR i=5 TO 11:READ m$(i):NEXT i
60 DATA 満貫,跳満,跳満,倍満,倍満,倍満,3倍満
70 ROU$(0)="東":ROU$(1)="南":ROU$(2)="西":ROU$(3)="北"
80 RESTORE 90:sc=32:SW=0
90 DATA  ,一,二,三,四,五,六,七,八,九
100 DATA 1,万,竹,◎,発,中,東,南,西,北,0
110 READ a$:IF a$="0" THEN 150 ELSE IF a$="1" THEN SW=1:GOTO 110
120 LINE(0,0)-(15,15),PSET,7,bf:SYMBOL(0,15),a$,1,1,0,1,PSET:SYMBOL(1,14),A$,1,1;0,1,PSET:LINE(0
,0)-(15,0),PSET,0:IF SW=0 THEN LINE(0,0)-(0,15),PSET,0
130 x=0:ys=0:p$="00":GOSUB 440:ys=8:p$="ff":GOSUB 440
140 x=8:ys=0:p$="00":GOSUB 440:ys=8:p$="ff":GOSUB 440:GOTO 110
150 ya$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
160 DEFCHR$(&HB1)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")):FOR i=0 TO 8
170 hai$(0,i)=CHR$(36+4*i)+CHR$(38+4*i)+"HJ"+ya$+CHR$(37+4*i)+CHR$(39+4*i)+"IK"
180 hai$(1,i)=CHR$(36+4*i)+CHR$(38+4*i)+"LN"+ya$+CHR$(37+4*i)+CHR$(39+4*i)+"MO"
190 hai$(2,i)=CHR$(36+4*i)+CHR$(38+4*i)+"PR"+ya$+CHR$(37+4*i)+CHR$(39+4*i)+"QS"
200 NEXT i:hai$(3,0)=" "+CHR$(34)+CHR$(34)+CHR$(34)+ya$+"!####":FOR i=0 TO 5
210 hai$(3,1+i)=" "+CHR$(&H54+4*i)+CHR$(&H56+4*i)+CHR$(34)+ya$+"!"+CHR$(&H55+4*i)+CHR$(&H57+4*i)
+"#":NEXT i:er$="ｱｱｱｱ"+ya$+"ｱｱｱｱ"
220 DIM nc(3,8),tn(122),tc(122),kc(5,9),kn(5,9)
230 ro1=0:ro2=0:score=0
240 LOCATE 10,20:PRINT"ＨＩＴ （Ｙ） ＫＥＹ":IF INKEY$<>"y" THEN 240 ELSE CLS
250 FOR i=0 TO 3:FOR j=0 TO 8:nc(i,j)=0:NEXT j:NEXT i:nc(3,7)=4:nc(3,8)=4
260 FOR i=0 TO 122
270 dc=INT(RND*4):dn=INT(RND*9):IF nc(dc,dn)=4 THEN 270
280 tn(i)=dn:tc(i)=dc:nc(dc,dn)=nc(dc,dn)+1:NEXT i
290 WIDTH 80,25,0,2:CGEN1:CLS 0
300 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 10:DC(I,J)=-1:DN(I,J)=-1:NEXT J:NEXT I
310 nak=0:LINE(24,18)-(424,184),PSET,2,bf:LINE(32,18)-(416,176),PSET,0,bf
320 LOCATE 62,4:PRINT ROU$(ro1);"-";ROU$(ro2);:CGEN:LOCATE 60,23:PRINT"SCORE=";:PRINT USING"####
###";score*100;:CGEN1
330 SYMBOL(480,0),"NEXT=",1,1,7,0,PSET:t=0
340 x=24:y=0:co=20:LOCATE 66,0:PRINT hai$(tc(t+1),tn(t+1));
350 IF t=121 THEN hy=10:han=0:yak=0:CGEN:GOTO 1190
360 CGEN:LOCATE 60,7:PRINT"のこり=";:PRINT USING"###";121-t;:CGEN1
370 LOCATE x,y:PRINT hai$(tc(t),tn(t)):ex=x:ey=y:k$=INKEY$(0)
380 x=x+(k$="4")*4-(k$="6")*4:x=x-(x=0)*4+(x=52)*4:IF DC((x-4)/4,y/2)<>-1 THEN x=ex
390 co=co-1:IF co=0 THEN y=y+2:co=10:GOTO 400 ELSE y=y-(K$="2")*2
400 IF y>21 THEN DC((x-4)/4,10)=tc(t):DN((x-4)/4,10)=tn(t):t=t+1:GOTO 340
410 IF DC((x-4)/4,y/2)<>-1 THEN DC((x-4)/4,ey/2)=tc(t):DN((x-4)/4,ey/2)=tn(t):GOTO 510
420 IF (x<>ex)+(y<>ey) THEN LOCATE ex,ey:PRINT er$
430 GOTO 370
440 su$="":FOR y=ys TO ys+7
450 su$=su$+RIGHT$("0"+HEX$(INP(&H4000+(x¥8)+((y AND 7)*2048)+(y¥8)*40)),2)
460 NEXT y
470 IF (a$="万")+(a$="中") THEN DEFCHR$(sc)=HEXCHR$(su$+p$+STRING$(7,"ff")+su$):sc=sc+1:RETURN
480 IF (a$="竹")+(a$="発") THEN DEFCHR$(sc)=HEXCHR$(su$+su$+p$+STRING$(7,"ff")):sc=sc+1:RETURN
490 IF a$="◎" THEN DEFCHR$(sc)=HEXCHR$(p$+STRING$(7,"ff")+su$+su$):sc=sc+1:RETURN
500 DEFCHR$(sc)=HEXCHR$(su$+su$+su$):sc=sc+1:RETURN
510 pi=(x-4)/4:pj=ey/2:IF ey=0 THEN han=0:yak=0:hy=10:CGEN:GOTO 1190
520 SYU(nak)=DC(pi,pj)
530 IF nak=4 THEN IF ey<19 THEN IF (DC(pi,pj)=DC(pi,pj+1))*(DN(pi,pj)=DN(pi,pj+1)) THEN 700 ELSE
 t=t+1:GOTO 340 ELSE t=t+1:GOTO 340
540 IF ey>16 THEN t=t+1:GOTO 340
550 IF (DC(pi,pj)<>DC(pi,pj+1))+(DC(pi,pj+1)<>DC(pi,pj+2))+(DC(pi,pj+2)<>DC(pi,pj)) THEN t=t+1:G
OTO 340
560 n1=DN(pi,pj):n2=DN(pi,pj+1):n3=DN(pi,pj+2)
570 IF (n1=n2)*(n2=n3)*(n3=n1) THEN GOTO 610
580 IF DC(pi,pj)=3 THEN t=t+1:GOTO 340
590 IF ((n1+n2+n3)MOD3=0)*(ABS(n1-n2)+ABS(n2-n3)+ABS(n3-n1)=4) THEN MEN(nak)=(n1+n2+n3)/3+14:GOT
O 630
600 t=t+1:GOTO 340
610 IF DC(pi,pj)=3 THEN MEN(nak)=10:IF (n1>2) THEN MEN(nak)=DN(pi,pj)+8:GOTO 630 ELSE GOTO 630
620 MEN(nak)=n1+1
630 LOCATE 55,nak*6:PRINT hai$(DC(pi,pj),n1);
640 LOCATE 55,nak*6+2:PRINT hai$(DC(pi,pj+1),n2);
650 LOCATE 55,nak*6+4:PRINT hai$(DC(pi,pj+2),n3);
660 LOCATE x,ey:PRINT er$:DC(pi,pj)=-1
670 LOCATE x,ey+2:PRINT er$:DC(pi,pj+1)=-1
680 LOCATE x,ey+4:PRINT er$:DC(pi,pj+2)=-1
690 nak=nak+1:PLAY"o4c0eg":t=t+1:GOTO 340
700 IF DC(pi,pj)=3 THEN MEN(nak)=10:IF (n1>2) THEN MEN(nak)=DN(pi,pj)+8 ELSE GOTO 710 ELSE MEN(n
ak)=DN(pi,pj)+1
710 SYU(nak)=DC(pi,pj):PLAY"o4c0defgcdefgcdefg":hy=10:han=0:yak=0:CGEN
720 fl=0:FOR i=0 TO 4
730 IF (SYU(i)<>3)*((1<MEN(i))*(MEN(i)<9)+(15<MEN(i))*(MEN(i)<21)) THEN fl=fl+1
740 NEXT i:IF fl=5 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"タンヤオ";:han=han+1:hy=hy+2
750 fl=0:fl2=1:FOR i=0 TO 4:IF MEN(i)<15 THEN fl=fl+1
760 IF (MEN(i)>1)*(MEN(i)<9) THEN fl2=-1 ELSE IF SYU(i)=3 THEN fl2=fl2*2
770 NEXT i:IF fl=5 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"トイトイ";:han=han+2:hy=hy+2
780 IF(fl=5)*(fl2=1) THEN LOCATE 60,hy:PRINT"清老頭";:yak=yak+1:hy=hy+2:GOTO860
790 IF (fl=5)*(fl2>1) THEN LOCATE60,hy:PRINT"混老頭";:han=han+2:hy=hy+2:GOTO860
800 fl=0:FOR i=0 TO 4
810 IF (MEN(i)=1)+(MEN(i)=9)+(MEN(i)=15)+(MEN(i)=21) THEN fl=fl+1
820 NEXTi:IF fl=5 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"純チャン";:han=han+2:hy=hy+2:GOTO 860
830 fl=0:FOR i=0 TO 4
840 IF (SYU(i)=3)+(MEN(i)=1)+(MEN(i)=9)+(MEN(i)=15)+(MEN(i)=21) THEN fl=fl+1
850 NEXTi:IF fl=5 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"チャンタ";:han=han+1:hy=hy+2
860 fl=0:FOR i=0 TO 3:fl=fl-(MEN(i)=10)-(MEN(i)=ro1+11)-(MEN(i)=ro2+11):NEXT i
870 IF fl>0 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"役ハイ";fl;:han=han+fl:hy=hy+2
880 fl=SYU(0):FOR i=1 TO 4:IF fl<>SYU(i) THEN fl=-1
890 NEXT i:IF fl=-1 THEN 920
900 IF fl=3 THEN CGEN0:LOCATE 60,hy:PRINT"字一色";:yak=yak+1:hy=hy+2:GOTO 950
910 LOCATE 60,hy:PRINT"チンイツ";:han=han+5:hy=hy+2:GOTO 950
920 fl=3:FOR i=0 TO 4:IF SYU(i)=3 THEN 940
930 IF (fl<>3)*(SYU(i)<>fl) THEN fl=-1 ELSE fl=SYU(i)
940 NEXT i:IF fl>-1 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"ホンイツ";:han=han+2:hy=hy+2
950 fl=0:FOR i=0 TO 3:IF (MEN(i)>10)*(MEN(i)<15) THEN fl=fl+1
960 NEXT i:IF fl=4 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"大四喜";:yak=yak+1:hy=hy+2
970 IF (MEN(4)>10)*(MEN(4)<15)*(fl=3) THEN LOCATE 60,hy:PRINT"小四喜";:yak=yak+1:hy=hy+2
980 fl=0:FOR i=0 TO 3:IF MEN(i)=10 THEN fl=fl+1
990 NEXT i:IF fl=3 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"大三元";:yak=yak+1:hy=hy+2
1000 IF (MEN(4)=10)*(fl=2) THEN LOCATE 60,hy:PRINT"小三元";:han=han+4:hy=hy+2
1010 fl=0:FOR j=0 TO 2:fl2=1:FOR i=0 TO 3
1020 IF((MEN(i)=15)+(MEN(i)=18)+(MEN(i)=21))*(SYU(i)=j)*(fl2 MOD MEN(i)<>0) THEN fl2=fl2*MEN(i)
1030 NEXT i:IF fl2=5670 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"一気通貫";:han=han+1:hy=hy+2
1040 NEXT j
1050 FOR j=15 TO 21:fl=0:FOR i=0 TO 3
1060 IF MEN(i)=j THEN san(SYU(i))=san(SYU(i))+1:fl=fl+1
1070 NEXT i:IF fl<3 THEN fl=-1
1080 FOR i=0 TO 2:IF san(i)=0 THEN fl=-1
1090 san(i)=0:NEXT i
1100 IF fl<>-1 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"三色同順";:han=han+1:hy=hy+2
1110 NEXT j
1120 FOR j=1 TO 9:fl=0:FOR i=0 TO 3
1130 IF MEN(i)=j THEN san(SYU(i))=san(SYU(i))+1:fl=fl+1
1140 NEXT i:IF fl<3 THEN fl=-1
1150 FOR i=0 TO 2:IF san(i)=0 THEN fl=-1
1160 san(i)=0:NEXT i
1170 IF fl<>-1 THEN LOCATE 60,hy:PRINT"三色同刻";:han=han+2:hy=hy+2
1180 NEXT j:IF han>11 THEN han=11
1190 LOCATE 60,hy:IF (han=0)*(yak=0) THEN PRINT"ノーテン";:PLAY"o1d7"
1200 PRINT m$(han):IF yak<>0 THEN LOCATE 60,hy+1:PRINT yak;"役満";
1210 LOCATE 60,hy+3:PRINT tb(han)*100+yak*32000;"点";
1220 score=score+tb(han)+yak*320:ro2=ro2+1:IF ro2=4 THEN ro2=0:ro1=ro1+1
1230 LOCATE 60,23:PRINT"SCORE=";:PRINT USING"#######";score*100;
1240 IF ro1<2 THEN 250:ELSE LOCATE 10,18:PRINT"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ";:PAUSE30:GOTO 230
```

X68000（X-BASIC V2.0）用

モン吉君の空中ブランコ・アクション

DIVE（ダイブ）



梅津　毅

内　容

サーカスの花形スター，猿のモン吉君を操り，空中ブランコから，移動するトランポリンへと飛んでください。トランポリンは画面の右端まで行くと左端からでてきます。

遠くへ飛ぶほど得点があがります。1ステージにつきミスは2回まで許されます。

操作方法

ワンキー操作ですので，お気に入りのキーを押してくださってけっこうです。

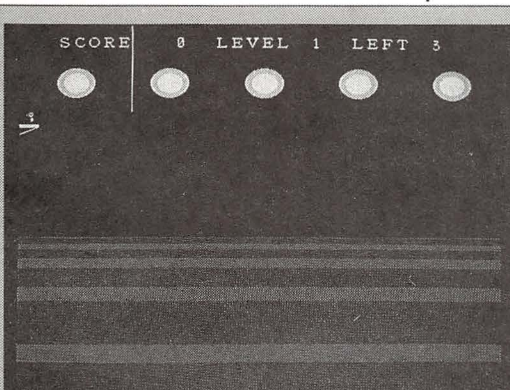
プログラムについて

単振り子運動，斜方投射運動等の方程式を取り入れていますが，マルチステートメントの使いすぎで非常に見にくいリストになってしまいました。

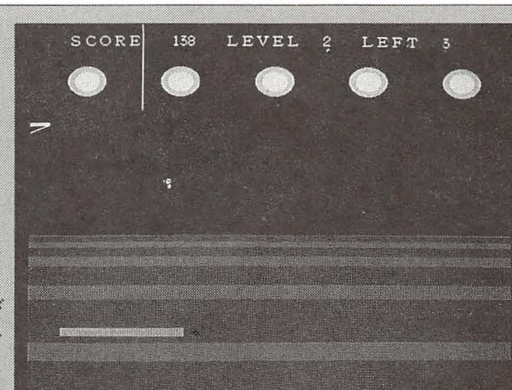
また，着地判定もかなりいいかげんです。プログラム中のスペースは全角を使わずに必ず半角で打つようにしてください。

《第1表》変 数 表

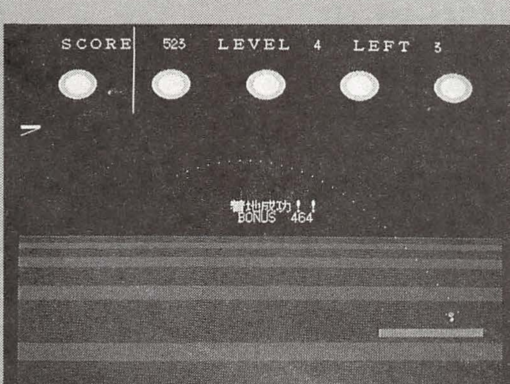
変数	内容	変数	内容
fl	行動のフラグ（0のときブランコ，1のとき落下中）	xx, yy	自分の座標の退避用
le	残り回数	vx, vy	自分の初速度
lv	レベル	fx	床の座標
po	ブランコの中心座標（120）	fxx	床の座標の退避用
w	角振動数	lx	床の速度
t	時間	sc	スコア
a	振り子の半径	i	ループ用
x, y	自分の座標	j, k	雑用



◀《写真1》モン吉君が空中ブランコでトランポリンに着地する芸を見せてくれるぞ



▶《写真2》モン吉君がブランコにのるとトランポリンが右へ移動していきます



◀《写真3》タイミングよくブランコから飛び降りてトランポリンにのれればクリア



▶《写真4》レベルがあがるとトランポリンの移動が速くなってくる

```
100 screen 1,1,1,1:console ,,0
110 dim char sp(255):char fl,le,lv,po:float w
120 int t,i,j,k,x,y,xx,yy,vx,vy,a,fx,fxx,lx,sc
130 sp_init():sp_clr():spr():m_init():bgm()
140 /* ====== メイン ======
150 while 1:s=50:w=2*pi(1)/s:a=100
160 title():bg():lv=1:po=120:le=3:sc=0
170 while le<>0:score():sp_set(0,20,136,256,3):m_play(1,2,3)
180 line(20,po,po,po,12):while inkey$(0)="":endwhile
190 t=37:fl=0:fx=0:lx=(15-lv)*10
200 repeat:if fl=0 then fr() else ho()
210 sp_set(0,x,y+16,256,3):floor()
220 if fl=0 and inkey$(0)<>"" then {
230    fl=1:vx=a*w*cos(w*t):vy=a*w*sin(w*t*2):t=0 }
240 t=t+1:until x<15 or x>500 or y>390:land():endwhile
250 score():locate 24,15:print "G A M E  O V E R"
260 while inkey$(0)="":endwhile:endwhile:end
270 /* ====== 振り子運動 ======
280 func fr():x=po+a*sin(w*t):y=po+sqr(pow(a,2)-pow(x-po,2))
290 line(po,po,xx,yy,0):line(po,po,x,y,12):xx=x:yy=y:endfunc
300 /* ====== 放物線 ======
310 func ho():x=x+vx:y=y-vy+t:pset(x,y,15):wait(2):endfunc
320 /* ====== 床を動かす ======
330 func floor():fx=fx*(fx<512)*(-1)+lv
340 fill(fxx,420,fxx+lx,430,0):fill(fx,420,fx+lx,430,3)
350 fxx=fx:endfunc
360 /* ====== 着地判定 ======
370 func land():m_stop():if point(x,420)=3 then { m_play(4)
380    locate 28,15:print "着地成功!!":wait(30)
390    locate 29,16:print "BONUS ";x:wait(100)
400    wipe():lv=lv+1:le=3:sc=sc+x
410 } else { m_play(5)
420    locate 28,15:print "着地失敗":le=le-1:wait(100)
430    line(po,po,xx,yy,0):fill(fx,420,fx+lx,430,0)}
440 cls:endfunc
450 /* ====== 時間稼ぎ ======
460 func wait(j):for i=0 to j*100:next:endfunc
470 /* ====== スコア表示 ======
480 func score()
490 locate 5,1:print using "S C O R E  #####    ";sc;
500 print using "L E V E L  ##    L E F T  ##";lv,le
510 endfunc
520 /* ====== タイトル ======
530 func title()
540 cls:sp_disp(0):apage(1):wipe():apage(0):wipe()
550 for i=0 to 8:symbol(160+i,109+i,"DiVe",4,4,2,13,0):next
560 locate 17,22:print "- P U S H  A N Y  K E Y -"
570 locate 20,25:print "(C)1992 TSUYOSHI UMETSU"
580 t=37:po=200:xx=po:yy=po:sp_disp(1)
590 while inkey$(0)="":fr():sp_set(0,x,y+16,256,3)
600 t=t+1:endwhile:cls:wipe():endfunc
610 /* ====== スプライト設定 ======
620 func spr():dim str sd$(3)={
630   "002aa00a00abf80a02addc2a03addca5",
640   "03afbe9800affa60002be980000aa600",
650   "002ab800002afc00002afc00202afc00",
660   "802af820808a028082080a00a82aa000"}
670 for i=0 to 3:for j=0 to 31:k=val("&h"+mid$(sd$(i),j+1,1))
680   sp(i*64+j*2)=k/4:sp(i*64+j*2+1)=k mod 4:next:next
690 sp_def(0,sp,1):sp_color(2,17424,1):sp_color(3,65472,1)
700 sp_on(0):endfunc
710 /* ====== 背景表示 ======
720 func bg()
730 apage(1):fill(0,290,512,512,8):fill(0,137,20,140,15)
740 line(0,150,20,140,15):line(120,0,120,120,15):for i=0 to 4
750   circle(60+i*100,80,20,13):paint(60+i*100,80,13)
760   circle(60+i*100,80,13,15):paint(60+i*100,80,15)
770   fill(0,280+pow(2,i)*10,512,280+pow(2,i)*10+i*6,5)
780 next:apage(0):endfunc
790 /* ====== B G M ======
800 func bgm():for i=1 to 8:m_alloc(i,99):m_assign(i,i):next
810 m_trk(1,"o4q7l4t132@7[do]|:brf+r8.d16ee8.d16e8.f+16&f+")
820 m_trk(1,"rbf+r8.d16e8.d16e8.f+16&f+r8.r16:|[loop]")
830 m_trk(2,"o4v6q7l4t132@7")
840 m_trk(2,"[do]|:rdrdrc+r>a#rbrbbb8.<c+16&c+2:|[loop]")
850 m_trk(3,"o2v6q7l2t132@1")
860 m_trk(3,"[do]|:bagf+bag4g8.f+16&f+8.e16d8.c+16:|[loop]")
870 m_trk(4,"o5v10q3l8@34ff16f16f2"):m_trk(5,"o4v10l4@67g")
880 endfunc
890 /*     『 D I V E for X68000  by 梅津 毅 1992 』
900 /*          ～～～ おつかれさまでした ～～～
```


★このアンケート・カードはかなりきゅうくつです。なんとかしてください。(富山市・竹島正浩20才)……【影：愛読書カードは確かに狭い。だがしかし，私の部屋も狭くて臭くて汚ないのだ!!なんとかしてくれ〜〜。編：誰もそんなこた聞いとりゃせんわいっ。】

X68000(X-BASIC V1.0)用



城作りパズルゲーム

Castle build（キャッスル ビルド）

まいまいかぶり

内　容

バラバラになった城をガチャピンのようなロボットで，もとにもどすパズルゲームです。

遊びかた

ジョイスティックでロボットを上下左右に移動して，城の一部を左右に移動させてください。移動したとき，城の下になにもないと落ちてしまいます。

やりかたは一度やればすぐにわかります。城の一部を移動して，どんな場所でもいいから城を完成させてAボタンでクリアです。

面は10面です。ギブアップもAボタンでできます。燃料がなくなるとやり直しです。

プログラムについて

プログラムはBASICです。べつに変わったことはしていません。短く作ったのでゲーム内容がありふれていてごめんなさい。

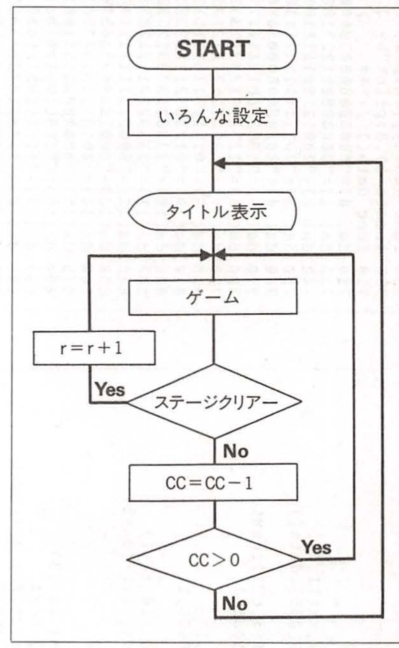
いろいろアイデアはうかんだけれど，プログラムが長くなっていくのでやめました。ものたりない人は，いろいろ改造してみてください。

面が少ないので面をふやしてみると良いと思います。この10面は何度もチェックしたので，とけない面はありません。

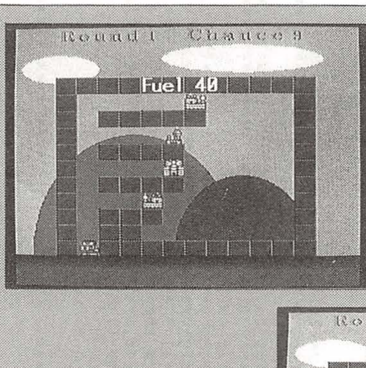
音楽もぜんぜんセンスのない音楽なのでかえたほうがいいと思います。

《第1表》変数表

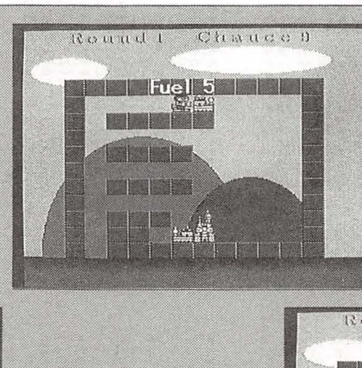
変数	内容
X	ロボットのX座標
Y	ロボットのY座標
r	ラウンド数
cc	残機
en	残りエネルギー
da(n)	キャラとラウンドのデータ
hh(n)	ラウンド作成の文字変数
ck(n)	いろいろな判定に使う変数



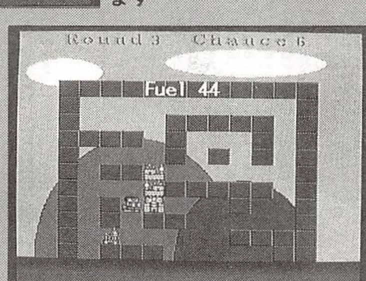
《第1図》フローチャート



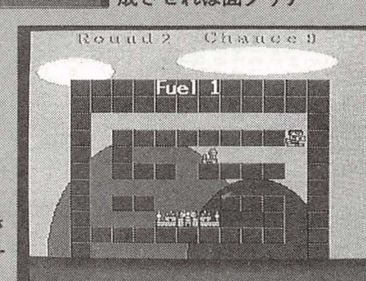
◀《写真1》燃料がなくならないようにロボットを操作して城を作ります



◀《写真2》タイトルにでてきたように城を完成させれば面クリア



▶《写真3》城のパーツを積み上げちゃうと動かせなくなりゲーム・オーバー



▶《写真4》ムダな動きをしてもゲーム・オーバーになっちゃうよ

★ストⅡのキャラを影さんたちにしてバックの絵も編集部の中とかのバックにして電波新聞社とカプコンの共同で発売しよう!!名前は「ストリトファイタⅡ影」だ!!ぜひSFCで，オレは買う。(愛知県豊橋市・田中宏典17才)……【影：つぐ美ちゃんが強すぎて……ちょっと。】

Castle buildのプログラム・リスト

```
10 /********  C a s t l e   b u i l d ***********
20 screen 0,3,1,1:sp_init():sp_clr():vpage(0):sp_disp(1)
30 m_init():color 7:locate 4,7:print"N o w   l o a d i n g"
40 dim str da(25)[64],hh(10)[12]:dim char c(255),bg(511),ck(11,11)
50 int x=64,y=224,q,w,vx,vy,z,ok,r,cc,en:str mu[255],mu2[255]:data()
60 for i=0 to 3:for j=0 to 3:for l=0 to 63
70 c(j*64+l)=val(mid$(da(i*4+j),l+1,1)):next:next:sp_def(i,c,1):next
80 box(0,0,15,15,28174):fill(0,1,14,15,10818):pset(0,0,10818)
90 fill(1,1,14,14,21636):get(0,0,15,15,bg):cls
100 sp_color(0,0,1):sp_color(1,10571,1):sp_color(2,31715,1)
110 sp_color(3,52791,1):sp_color(4,43009,1):sp_color(5,26625,1)
120 /****************    M A I N    *****************
130 back():vpage(1):for i=0 to 8000:next:sp_disp(1):r=1:cc=10:tit()
140 sp_off():back():men():m_play(3,4,5):game():cc=cc+(ok<3):r=r-(ok=3)
150 ok=0:if cc>0 and r<11 then goto 140
160 sp_off():if r=11 then ending():goto 130 else goto 130
170 func tit() /******  タイトル  *****************
180 for i=4 to 56:sp_set(3,112,i*4,257,3):sp_set(4,128,i*4,258,3)
190 sp_set(5,144,i*4,&H4101,3):sp_set(2,128,i*4-16,256,3):next
200 q=0:for i=0 to 250:m_play(1):home(0,0,q*4):q=-(q=0):next:for i=0 to 2
210 symbol(55-i,90,"Castle build",1,3,2,rgb(9+i*9,7,6),0):next
220 while strig(1)=0
230 endwhile:endfunc
240 func back() /*****   バック   *****************
250 cls:vpage(0):sp_off(,0):fill(0,0,255,224,20540)
260 circle(35,40,30,42280,0,360,120):paint(35,40,65534)
270 circle(170,30,60,42280,0,360,60):paint(170,30,65534)
280 circle(170,223,80,rgb(0,9,0),0,360,400):paint(170,223,rgb(0,15,0))
290 circle(90,223,120,rgb(0,15,0),0,360,400):paint(90,223,rgb(0,20,0))
300 for i=0 to 7:fill(0,224+i*2,255,255,rgb(12+i,7+i,0)):next:endfunc
310 func men() /******  ラウンド  *****************
320 for i=0 to 10:hh(i)=bin$(val("&H"+mid$(da(r+15),i*3+1,3))):next
330 for i=0 to 1:symbol(35-i,2,"R o u n d  "+str$(r),1,1,0,rgb(0,0,i*27),0)
340 symbol(130-i,2,"C h a n c e  "+str$(cc),1,1,0,rgb(0,0,i*27),0):next
350 en=val("&h"+mid$(da(r+15),42,2))
360 for i=0 to 10:q=48+i*16:for j=0 to 11:w=32+j*16:ck(j,i)=0
370 if mid$(hh(i),j+1,1)="1" then put(w,q,w+15,q+15,bg):ck(j,i)=1
380 next:next:sp_set(0,x,y,259,3):vpage(1):for i=0 to 3
390 w=val("&h"+mid$(da(r+15),34+i*2,1)):q=val("&h"+mid$(da(r+15),35+i*2,1))
400 sp_set(i+2,48+w*16,64+q*16,256+i-&H3FFE*(i=3),3):ck(w,q)=i+2:next:endfunc
410 func game() /*****   ゲーム   *****************
420 while strig(1)=0 and en>0
430 q=(x-48)/16:w=(y-64)/16:s=stick(1):locate 12,3:print"Fuel "+str$(en)+" "
440 vx=(s=4)-(s=6):vy=(s=8)+(s=2)*(y<224):if vx+vy<>0 then {
450 if ck(q+vx,w)>1 and ck(q+vx,w-1)<2 then move(ck(q+vx,w)):m_play(1)
460 if ck(q+vx,w+vy)=0 then chset():vx=0:vy=0
470 }
480 endwhile
490 for i=1 to 10:for j=1 to 10:if ck(j,i)=2 then {
500 for k=0 to 2:if ck(j+k-1,i+1)=k+3 then ok=ok+1
510 next:m_stop()
520 }
530 next:next:x=64:y=224:endfunc
540 func chset() /***  キャラ表示  *****************
550 en=en-1:if vx<>0 then z=-&H4000*(vx=1)
560 m_play(2):for i=1 to 16:x=x+vx:y=y+vy:sp_set(0,x,y,259+z,3):next:endfunc
570 func move(h) /***  城を動かす  *****************
580 bx=q+vx*2:by=w:if ck(bx,w)=0 then {
590 sp_set(h,bx*16+48,by*16+64,256+h-2-&H3FFE*(h=5),3)
600 ck(q+vx,w)=0:ck(q+vx*2,w)=h
610 while ck(bx,by+1)=0 and by<10
620 if ck(bx,by+1)=0 then {
630 sp_set(h,bx*16+48,by*16+80,256+h-2-&H3FFE*(h=5),3)
640 by=by+1:ck(bx,by-1)=0:ck(bx,by)=h
650 }
660 endwhile
670 }
680 endfunc /********   E n d i n g   *****************
690 func ending():wipe():cls:locate 6,6:print"Congratulations!"
700 locate 15,8:print"by J.N":for i=0 to 50000:next:endfunc
710 func data() /****   D a t a   *******************
720 da( 0)="0000000003000000000000000300000000000000111000000000000012221000"
730 da( 1)="0000000012231000000000001223331000000300111111000000100122333100"
740 da( 2)="0001210011111000000131001223100000011100121310000001310012131000"
750 da( 3)="0011111111111100001231313131210000123222222321000012321111232100"
760 da( 4)="0020000000030000000300000100301100121000131011210123210012101321 0"
770 da( 5)="1333100111111101333101212121211012100123333333101210012222222221"
780 da( 6)="1232101233113331111111111131131111221212121111221123333333333331"
790 da( 7)="1212121212121211123333333333333311221321321321311111111111111111"
800 da( 8)="0111131111311110012311233213321001233323323332100121232332321210"
810 da( 9)="0123332112333210112121233212121121131123321131121222211111122221"
820 da(10)="2333213333123332111111331111111233321211212333213122133331221 31"
830 da(11)="2333212112123332131221211212213123332121121233321111111111111111"
840 da(12)="0000111111111000000155555555510000014444444451000001314413345100"
850 da(13)="0001334433345100000011221111100001110011451310000133113311121000"
860 da(14)="0013211313231011013311331111112101110111555123210000001444411121"
870 da(15)="0000001555510011001111111111111000123312233333100011111111111110"
880 da(16)="fff801be1801bc1801bc1801b81b01bff5347556128"
890 da(17)="ffffff801bfda01bbd801b1d805ffd8016436387641"
900 da(18)="fff80187df45855b0187da09ac180fb83297355916b"
910 da(19)="fff881ac3a0bbc3843adba01aed801bf14797828180"
920 da(20)="fff801a95801d6b801a95801f6b8098c3339167418c"
930 da(21)="fff801bdb81ba01bdd805bcda0db7180144563181aa"
940 da(22)="fff803ad1803b9b811b65801f3d8199c3217143417f"
950 da(23)="fffc01db1c02dea88ba31a15ac58f5801418365618e"
960 da(24)="fff801b7d805de5d05875b75a05a7d80133316175ab"
970 da(25)="fffe3f81f9dfc07f77803f7b871b65a017434525685"
980 m_init():for i=1 to 5:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
990 m_trk(1,"v15@65o1c"):m_trk(2,"|:9v11o5l64@66{cd}:|")
1000 mu="t170v10@34l8o5|:255c4d4e4ffffffffff4f4g4a4b-b-b-b-b-b-b-b-4"
1010 mu=mu+"b-4a4g4ffffffffff4f4e4d4cccccccccc4:|"
1020 mu2="t170v9l8o3|:255c4d4e4rfrfrfrff4f4g4a4rb-rb-rb-rb-b-4"
1030 mu2=mu2+"b-4a4g4rfrfrfrff4f4e4d4rcrcrcrcc4:|"
1040 m_trk(3,mu):m_trk(4,"@20"+mu2):m_trk(5,"@45"+mu2):endfunc
```

評…私も両方スキよ(つぐ美)



by ともこざる

評…本当にあったらコワイわね(つぐ美)



by TOHT

★東京おもちゃショーでカプコンの受付嬢の衣装がミニスカートでがっかりしたと蝶L誌に載っていた。奥村印刷のお2人さんはどう思いますか。(静岡県藤枝市・Newonl 20才)……【影：バカだなあ。アトラクションの時間まで待てばSBキックが見れたのに……。】

PB-100用

先読み反射神経シューティング



FUNNUM

ファンナム

橋爪　宏之

だんだん速くなるスピード，しだいに増す圧迫感，頭脳を駆使して一瞬にかける。そんなゲームがこの『FUNNUM』，なかなかの物に仕上がりました。

ようするにどんなゲームか

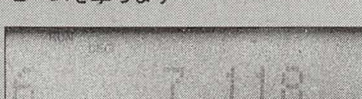
画面一番左に表示され，常に変化している数とその右に表示されている数（これをそれぞれ自機と敵と呼ぶことにします）が，同じになったときにキーを押して（ビームを発射）敵を破壊する。そんなゲームです。

ですが，数は16進数で0～Fの数字が使われ，左の数ははじめは1ずつ足されて（これをSTEP 1とする）Fになったら，つぎは0になるという変化をしています。一定の得点に達すると，順にSTEP 3からSTEP 9まで，奇数ずつ足されるようになり，しだいにむずかしくなっていきます。

そんなことがゲームに関係あるのかって？じつは大ありで，スピードがあるので同じになってから押してもまず間に合わないし，これではただの反射神経ゲームですね。そうするのではなく，STEP数や左右の数から自機の数を先読みして，同じになるところでタイミングよく押せばよいのです。



▲《写真1》右からせまってくる数字と左の数字が同じになったときにうまくビームを撃ちます



▲《写真2》ラウンドが進むと自機の数字の変化のしかたがかわってくるぞ

敵は時間がたつと（正確には自機の数の変化した回数で），自機に近づいてきます。失敗したときも一つ近づいてきます。そして自機のところまでくると，自機は破壊され1機失います。また破壊したときの得点は自機と敵の距離に比例します。

スピードはSTEPが多くなるにつれて遅くなりますが，敵を破壊するごとにSTEP内で速くなっていきます。一つのSTEP内で低得点で敵をたくさん破壊していると，STEPに応じたスピードでなくなっていき，苦しくなります。死ねばSTEPのはじめのスピードに，つぎのSTEPに進めばつぎのスピードが設定されます。

実際にゲーム・スタート

まずはじめにタイトルとハイスコアを表示します。つぎに右から順にROUND，STEP，自機の数を表示します。この表示はSTEP数が変わるとき，及び自機がやられたときに表示されます。またROUNDとは，STEP 1からSTEP 9までを一区切りに考えているもので，ROUND数が上がるごとにスピードと敵が前にでてくる速さが，少しずつ速くなります。

自機ははじめ3機あって，ROUNDが変わるところで，1機追加されます。自機がすべてなくなるとゲーム・オーバーです。

また，STEP 1だけ100点でつぎのSTEPへ移りますが，他では200点取る必要があります。なおスコアはゲーム中，画面右に常に表示しています。

ゲームの説明はこんなものです。百読は一遊にしかず(?)です。とにかく入力して遊んでみてください。

FUNNUMのプログラム・リスト

```
1 $="0123456789AB
  CDEF": GOTO 80
2 N=0: PRINT CSR0
  ; MID(Z,1);" ";
3 PRINT CSR0; MID
  (P,1);:Q=P:P=P+
  U-16* INT((P+U)
  /17: IF KEY≠""
  THEN 9
4 FOR K=0 TO V: N
  EXT K:N=N+U: IF
   N<G THEN 3
5 O=O-1: IF O>0 T
  HEN 2
6 PRINT CSR0; MID
  (Z,1);" ";: GOS
  UB 8:M=M-1: IF
  M=0 THEN 65
7 GOTO 45
8 FOR K=0 TO 99:
  NEXT K: RETURN
9 FOR I=1 TO O-1:
   PRINT CSRI;"="
  ;: FOR K=0 TO 9
  : NEXT K: NEXT
  I
10 IF Q≠Z; GOSUB 6
  0: GOTO 5
15 S=S+ INT(10.8*O
  ): PRINT CSR1;"
   ****";S;: GOSU
  B 8
20 V=(V-1)* SGNV:
  IF S/100<U+W*9
  THEN 55
25 G=G+2:U=U+2: IF
   U>9;G=G-7:M=M+
  1:U=1:W=W+1
45 V=U*(5-W): IF V
  =0;V=U
50 PRINT : PRINT "
  R";W+1;"■S";U;"
  ■M";M
55 O=5: GOSUB 60:
  GOTO 2
60 Z=1+ INT( RAN#*
  16: PRINT : PRI
  NT "       ";S;:
   RETURN
65 PRINT : PRINT "
  GAME OVER": IF
  S>H;H=S
70 PRINT "Sc";S
80 PRINT "** FUNNU
  M **": PRINT "H
  i";H
85 G=22:M=3:P=1:S=
  0:U=1:W=0: GOTO
   45
```


★君や知る，「CRASH！はるみ君」を。（石川県金沢市・いか18才）……【**影**：ああ，知ってる知ってる。あの，はるみ君がCRASH！するすんごいゲームでっしゃろう。**つぐ美**：ええ！はるみ君がCRASH！するの？すごい……。**編**：なんや，全然わからん。】

PC-E500用

SFII目指したアクション・ゲーム



空手（からて）

打越　文晴

ストーリー

ある日，家に帰ってみると，恋人のシェラの姿が見あたらない。

そして，テーブルの上には1枚の紙が。“女を返してほしくば，今夜10時，三杉台へやって来い。ナチ”

まちがいない。奴はこの前俺が倒した男。まだこりていないのか……。

待っていろシエラ。今，助けに行くぞ。

そして俺は道着を手ににぎりしめた。

戦いかた

④～⑥キーで左右に移動。⑨キーで真空脚（キック）。③キーで超重拳（パンチ）を放つことができます。とくにパンチは重要です。

内　容

立ちふさがる相手を倒してください。

全5面エンドです。タイミングがポイントなので，相手の動きをよく見てください。

あと，20歩以上さがることは死を意味します(やってみればわかります)。

プログラムについて

すごくめんどうくさいことをやっています。

片方が1コマの動作をすると，もう片方へというように，それぞれのルーチンを順番に呼んで動かしています。

あと，キャラを反転させて，データの量を減らしていますが，もーほとんど焼け石に水。

超長いプログラムだということは変わりません。

無駄が多いプログラムなので，似たような所は行番号だけ変えてコピー→細かいところを直すといったようにすると，少しは楽になると思います。

さらに

改造は敵のアルゴリズムを変えたり，人数を増やすことなど，比較的楽にできると思います(＊AI1～＊AI5，170行)。

苦労した点は入力しやすくなるように行番号を整理した後に，つけ加えたくなってしまい，ハンパな行を作ってはまた整理ということを3～4回くり返したことです(RENUMだけでは整理できないのだ)。

最後に

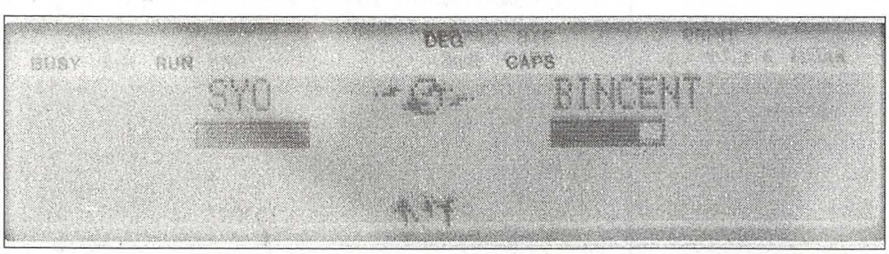
けっこう，クラスで評判よかったこのゲーム，じつはストIIをめざしたものだったりする。全然ちがうけど……。

■参考にしたもの：

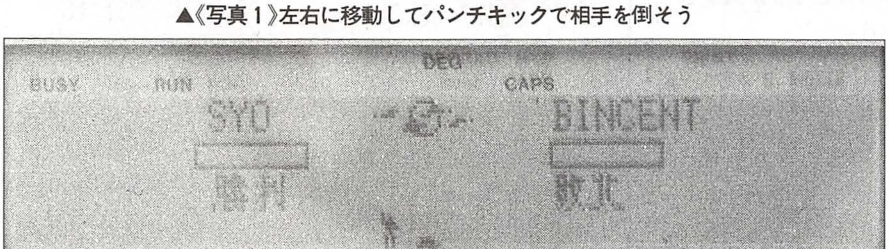
ストII，カラテカ

※スペシャル・サンクス

川崎洋君，吉田拓生君（アドバイス及びテストプレイ，ありがとう）



▲《写真1》左右に移動してパンチキックで相手を倒そう



▲《写真2》相手の体力を0にすれば勝利！敵5人を倒しシェラを助けよう

空手のプログラム・リスト

```
100:DIM CR$(22),ER$(13),
    NA$(5),ME$(5),GP$(1)
110:FOR I=0 TO 22:READ C
    R$(I):NEXT I
120:FOR I=1 TO 5:READ NA
    $(I):NEXT I
130:FOR I=1 TO 5:READ ME
    $(I):NEXT I
135:GP$(0)="7E":GP$(1)="
    42"
136:CLS :LOCATE 15,1:PRI
    NT "ｼﾊﾞｼ ﾏﾀﾚﾖ"
140:FOR I=0TO 13:ER$(I)=
    "":FOR J=0TO 7:ER$(I
    )=ER$(I)+MID$ (CR$(I
    ),(7.5-J)*2,2):NEXT
    :NEXT
150:WAIT 0:CLS :GCURSOR
    (0,7):GPRINT CR$(18)
    :LOCATE 5,2:PRINT "ｵ
    ﾄｦ ｷｶﾚﾙｶ?(Y/N)":ST=1
155:A$=INKEY$ :IF A$="Y"
     THEN BP=1:GOTO 160
156:IF A$="N" THEN BP=0:
    GOTO 160
158:GOTO 155
160:WAIT 0:X=95:Y=31:EX=
    123:NF=0:EF=0:A=0:EP
    =10:HP=10:GHP=71:GEP
    =159
170:IF ST>5 THEN *END
180:CLS :LOCATE 12,2:PRI
    NT ME$(ST):WAIT 170:
```


★「PC-8801・8001プログラム大全集II」及び「PC-8801mkIISR活用研究」以外でPC88関係の現在入手可能な物があれば教えてください。（香川県大川郡・大須賀政彦18才）……【影：「FM音源音色ライブラリー」くらいかな……。】

```
   LOCATE 10,0:PRINT "[
    VS  ";NA$(ST);"]":W
   AIT 0
190:CLS :GCURSOR (100,7)
   :GPRINT CR$(21):LOCA
   TE 9,0:PRINT "SYO":L
   OCATE 25,0:PRINT NA$
   (ST)
191:LINE (50,9)-(81,14),
   S,B
192:LINE (149,9)-(180,14
   ),S,B
193:FOR I=1TO 30:GCURSOR
    (81-I,15):GPRINT GP
   $(0):GCURSOR (149+I,
   15):GPRINT GP$(0):NE
   XT
200:A$="6":GOTO 220
210:A$=INKEY$
220:ON ST GOSUB *AI1,*AI
   2,*AI3,*AI4,*AI5
230:IF (X+5)>EX THEN GOS
   UB *MMM
240:A=(A=0)
250:IF H=1 AND 100>EX AN
   D EF=0 THEN EF=600
260:IF H=2 AND EF=0 THEN
    EF=650
270:IF H=3 AND EF=0 THEN
    EF=700
280:IF H=4 AND EF=0 THEN
    EF=750
290:IF FK=5 AND EF>650 A
   ND EF<700 THEN EF=0
300:IF A$<>"6" AND NF>40
   0 AND NF<450 THEN NF
   =0
310:IF NF<>0 THEN 360
320:IF A$="4" AND X>0 TH
   EN NF=450
330:IF A$="6" THEN NF=40
   0
340:IF A$="3" THEN NF=50
   0
350:IF A$="9" THEN NF=55
   0
360:IF A=0 AND EF>0  THE
   N GOTO EF
370:IF A=-1 AND NF>0 THE
   N GOTO NF
380:GOTO 210
390:'(player right)
400:X=X+1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(5):NF=410
   :GOTO 210
410:X=X+1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(6):NF=420
   :GOTO 210
420:X=X+1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(5):NF=430
   :GOTO 210
430:X=X+1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(0):NF=0:G
   OTO 210
440:'(player left)
450:X=X-1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(5):NF=460
   :GOTO 210
460:X=X-1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(6):NF=470
   :GOTO 210
470:X=X-1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(5):NF=480
   :GOTO 210
480:X=X-1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(0):NF=0:G
   OTO 210
490:'(player punch)
500:GCURSOR (X,Y):GPRINT
    CR$(1):NF=510:GOTO
   210
510:GCURSOR (X,Y):GPRINT
    CR$(2):NF=520:IF X+
   7>EX THEN KK=5:GOSUB
    *BOM ELSE 210
520:GCURSOR (X,Y):GPRINT
    CR$(1):NF=530:GOTO
   210
530:GCURSOR (X,Y):GPRINT
    CR$(0):NF=0:GOTO 21
   0
540:'(player kick)
550:GCURSOR (X,Y):GPRINT
    CR$(3):NF=560:GOTO
   210
560:GCURSOR (X,Y):GPRINT
    CR$(4):NF=570:IF X+
   8>EX THEN KK=2:GOSUB
    *BOM ELSE 210
570:X=X+1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(3):NF=580
   :GOTO 210
580:X=X-1:GCURSOR (X,Y):
   GPRINT CR$(0):NF=0:G
   OTO 210
590:'(enemy right)
600:EX=EX+1:GCURSOR (EX,
   Y):GPRINT ER$(5):EF=
   610:GOTO 210
610:EX=EX+1:GCURSOR (EX,
   Y):GPRINT ER$(6):EF=
   620:GOTO 210
620:EX=EX+1:GCURSOR (EX,
   Y):GPRINT ER$(5):EF=
   630:GOTO 210
630:EX=EX+1:GCURSOR (EX,
   Y):GPRINT ER$(0):EF=
   0:GOTO 210
640:'(enemy left)
650:EX=EX-1:GCURSOR (EX,
   Y):GPRINT ER$(5):EF=
   660:GOTO 210
660:EX=EX-1:GCURSOR (EX,
   Y):GPRINT ER$(6):EF=
   670:GOTO 210
670:EX=EX-1:GCURSOR (EX,
   Y):GPRINT ER$(5):EF=
   680:GOTO 210
680:EX=EX-1:GCURSOR (EX,
   Y):GPRINT ER$(0):EF=
   0:GOTO 210
690:'(enemy punch)
700:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
   T ER$(1):EF=710:GOTO
    210
710:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
   T ER$(2):EF=720:IF X
   +7>EX THEN EK=5:GOSU
   B *EOM ELSE 210
720:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
   T ER$(1):EF=730:GOTO
    210
730:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
   T ER$(0):EF=0:GOTO 2
   10
740:'(enemy kick)
750:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
   T ER$(3):EF=760:GOTO
    210
760:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
   T ER$(4):EF=770:IF X
   +8>EX THEN EK=2:GOSU
   B *EOM ELSE 210
770:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
   T ER$(3):EF=780:GOTO
    210
780:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
   T ER$(0):EF=0:GOTO 2
   10
790:'(player attack)
800:*BOM
805:IF EX>143 THEN KK=20
806:BEEP BP,0,4:BEEP BP,
   18,4
```


★僕は，目がわるい。OFの字は小さくて読みづらい。もっと大きくして。(島根県飯石郡・中さん15才)……【影：編集長!!だから言ってるでしょ。OFコーナーがせまいって。ページ半分ちょうだい！編集長：……。】

```
810:WAIT 1:KX=EX:FOR I=0
    TO 1:EX=EX+1:GCURSOR
     (EX,Y):GPRINT ER$(7
    +I):GCURSOR (KX,Y):G
    PRINT CR$(14+I):EX=E
    X+1:NEXT
815:EP=EP-KK
816:FOR I=1 TO (KK*3):IF
     GEP<130THEN 830 ELS
    E GCURSOR (GEP+20,15
    ):GPRINT GP$(1):GEP=
    GEP-1:NEXT
820:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
    T ER$(7):GCURSOR (KX
    ,Y):GPRINT CR$(16)
830:GCURSOR (EX,Y):GPRIN
    T ER$(0):GCURSOR (KX
    ,Y):GPRINT CR$(17)
850:IF EP<0 THEN EF=1120
    :GOTO 210
860:WAIT 0:RETURN
870:'(body attack)
880:*MMM
881:BEEP BP,255,4:BEEP B
    P,241,4
890:IF X<75 AND HP>0 THE
    N EK=20:GOTO *EOM
895:IF EX>143AND EP>0 TH
    EN KK=20:GOTO *BOM
900:WAIT 1:KX=EX:X=X-1:E
    X=EX+1:FOR I=0TO 1:G
    CURSOR (X,Y):GPRINT
    CR$(7+I):GCURSOR (EX
    ,Y):GPRINT ER$(7+I):
    X=X-1:EX=EX+1:NEXT
910:GCURSOR (X,Y):GPRINT
     CR$(7):GCURSOR (EX,
    Y):GPRINT ER$(7)
920:GCURSOR (X,Y):GPRINT
     CR$(0):GCURSOR (EX,
    Y):GPRINT ER$(0)
930:WAIT 0:RETURN
940:'(enemy attack)
950:*EOM
960:IF X<75 THEN EK=20
965:BEEP BP,0,4:BEEP BP,
    18,4
970:WAIT 1:KX=X+5:FOR I=
    0TO 1:X=X-1:GCURSOR
    (X,Y):GPRINT CR$(7+I
    ):GCURSOR (KX,Y):GPR
    INT CR$(14+I):X=X-1:
    NEXT
975:HP=HP-EK
976:FOR I=1 TO (EK*3):IF
    GHP>100 THEN 1000EL
    SE GCURSOR (GHP-20,1
    5):GPRINT GP$(1):GHP
    =GHP+1:NEXT
980:GCURSOR (X,Y):GPRINT
     CR$(7):GCURSOR (KX,
    Y):GPRINT CR$(16)
1000:GCURSOR (X,Y):GPRIN
     T CR$(0):GCURSOR (K
     X,Y):GPRINT CR$(17)
1020:IF HP<0 THEN NF=121
     0:GOTO 210
1030:WAIT 0:RETURN
1040:'(BINCENT)
1050:*AI1
1060:IF X+9<EX THEN H=2:
     FK=0:RETURN
1070:IF X+8>EX THEN FK=5
     :H=4:RETURN
1080:IF X+7>EX THEN FK=5
     :H=3:RETURN
1090:RETURN
1100:'(enemy dead)
1110:*EDIE
1120:GCURSOR (EX,Y):GPRI
     NT CR$(9):EF=1130:G
     OTO 210
1130:GCURSOR (EX,Y):GPRI
     NT CR$(10):EF=1140:
     GOTO 210
1140:GCURSOR (EX,Y):GPRI
     NT CR$(11)
1150:WAIT 20:GCURSOR (X,
     Y):GPRINT CR$(12)
1160:WAIT 0:GCURSOR (X,Y
     ):GPRINT CR$(13)
1170:GCURSOR (55,23):GPR
     INT CR$(19):WAIT 20
     0:GCURSOR (150,23):
     GPRINT CR$(20)
1180:ST=ST+1:GOTO 160
1190:'(player dead)
1200:*DIE
1210:GCURSOR (X,Y):GPRIN
     T ER$(9):NF=1220:GO
     TO 210
1220:GCURSOR (X,Y):GPRIN
     T ER$(10):NF=1230:G
     OTO 210
1230:GCURSOR (X,Y):GPRIN
     T ER$(11)
1240:WAIT 20:GCURSOR (EX
     ,Y):GPRINT ER$(12)
1250:WAIT 0:GCURSOR (EX,
     Y):GPRINT ER$(13)
1260:GCURSOR (55,23):GPR
     INT CR$(20):WAIT 10
     0:GCURSOR (150,23):
     GPRINT CR$(19)
1270:CLS :WAIT 200:LOCAT
     E 15,1:PRINT "Game
     Over":WAIT 0:GOTO 1
     50
1280:'(JEAN)
1290:*AI2
1300:IF X+9<EX THEN H=2:
     FK=0:RETURN
1310:IF X+8>EX THEN FK=5
     :H=4:RETURN
1320:IF X+9>EX AND NF=56
     0 THEN FK=5:H=4:RET
     URN
1330:IF X+7>EX THEN FK=5
     :H=3:RETURN
1340:RETURN
1350:'(CRASH)
1360:*AI4
1370:IF X+9<EX THEN H=2:
     FK=0:RETURN
1380:IF X+9>EX THEN FK=5
     :H=4
1390:IF X+7>EX THEN FK=5
     :H=3
1400:IF X+9>EX AND NF=58
     0 THEN FK=5:H=3:GCU
     RSOR (EX+7,Y):GPRIN
     T CR$(22):EX=EX-1
1410:IF X+12>EX AND EP<3
      THEN FK=5:H=3:GCUR
     SOR (EX+7,Y):GPRINT
      CR$(22):EX=EX-1
1420:RETURN
1430:'(NEGGER)
1440:*AI3
1450:IF X+11>EX THEN FK=
     5:GCURSOR (EX+7,Y):
     GPRINT CR$(22):EX=E
     X-1
1460:IF X+9<EX THEN H=2:
     FK=0
1470:IF X+9>EX THEN H=3:
     FK=5
1480:RETURN
1490:'(NACHI)
1500:*AI5
1510:IF X+11<EX THEN FK=
     0:GCURSOR (EX+7,Y):
     GPRINT CR$(22):EX=E
     X-1:H=2
```


★あんまり切りにくくて書こーとしてたこと忘れたでせうーっ!!(京都府相楽郡・羅韻の遙斗13才♀)……【**影**:くっそー腹立つ。読めるペンネームをつけてくれってんだ。**編**:影さんの頭の程度が知れますね。**影**:じゃあ編くんは読めるのかい。**編**:らいらいた??】

```
1520:IF X+9<EX THEN FK=0
     :H=2
1530:IF X+6>EX THEN FK=5
     :GCURSOR (EX+7,Y):G
     PRINT CR$(22):EX=EX
     -1:H=3:RETURN
1540:IF X+11>EX THEN FK=
     5:GCURSOR (EX+7,Y):
     GPRINT CR$(22):EX=E
     X-1:H=4:RETURN
1550:RETURN
1560:*END
1570:WAIT 70:FOR I=1 TO
     5:PRINT :NEXT
1580:FOR I=0 TO 12:RESTO
     RE 1890+(I*10):READ
      A$:PRINT A$:GOSUB
     *PRINT:NEXT :WAIT 2
     00:PRINT
1590:GOTO 150
1600:*PRINT
1610:PRINT :PRINT :RETUR
     N
1620:DATA 00000CFE1CE800
     00
1630:DATA 0090783C30D000
     00
1640:DATA 80C0E07060A020
     20
1650:DATA 0018FE1C300000
     00
1660:DATA 0014FC18080804
     04
1670:DATA 0000D83C38D000
     00
1680:DATA 0080583C385080
     00
1690:DATA 00001E1CFC1870
     00
1700:DATA 10183CFC102040
     00
1710:DATA 0000000054BC7C
     88
1720:DATA 00001038387 0E0
     80
1730:DATA 0080C0C0C0C080
     80
1740:DATA 0004C82C1EEC08
     00
1750:DATA 000007EC1EEC08
     00
1760:DATA 00181800,101C3
     804
1770:DATA 20044008,00000
     000
1780:DATA 4692AAE2AB9282
     040020AAAAFE2929282
     0007020500040207000
     7030500040207000107
     01000707050
1790:DATA C03F15FFB6AF7F
     AFF62400002495FF150
     41E40FF
1800:DATA 00BF6DBF845F32
     4E82008082827F003F4
     2828080
1810:DATA 080008080C0C04
     0040607CF2E1A9A98D8
     7463C04002420301010
     0010
1820:DATA 0000000000000
     00
1830:DATA BINCENT,JEAN,N
     EGGER,CRASH,NACHI
1840:DATA 「ヤットキタカ.マチカネタソ
     ゙。」
1850:DATA 「ヒ゛ンセント ト イッショ
     ニ スルナヨ。」
1860:DATA 「ナチサマノ コ゛メイレイタ
     ゛。フルク オモウナ。」
1870:DATA 「シテンノウ サイキョウノ
     チカラ。ミセヨウ。」
1880:DATA 「ココマテ゛キタコトヲ コウ
     カイ サセテヤロウ。」
1890:DATA ヨカ゛ アケヨウト シテイタ
     。
1900:DATA タタカイオエテ カラタ゛ハ
     ツカレキッテ イルノニ
1910:DATA ト゛コカ スカ゛スカ゛シイ。
1920:DATA キニ ククリツケラレテイル
     カノシ゛ョヲ カイホウシテ
1930:DATA オレハ ココヲ サルコトニシ
     ヨウ。
1940:DATA サラハ゛タ゛ ナチ。
1950:DATA Special Thanks
1960:DATA H.Kawasaki
1970:DATA T.Yoshida
1980:DATA Presented By
1990:DATA T.Uchikoshi
2000:DATA Thanks For Pla
     yer
2010:DATA THE END
```

評…かわいいわね(つぐ美)



by YOU?

評…し，しぶい〜〜(影)



by 神髄

評…私の応援じゃないの？(編)



神火りる

★がんばれ編集長！みんなも，編集長に出番をあげよう！(どーやって？)。(北海道檜山郡・ララ13才)……【編：編集長出番でございます。Dr.D：編集長，出番じゃぞい。つぐ美：編集長，出番よ，がんばってね。影：私が編集長です。さあみんなで本作りにがんばろうー。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー

PROGRAM

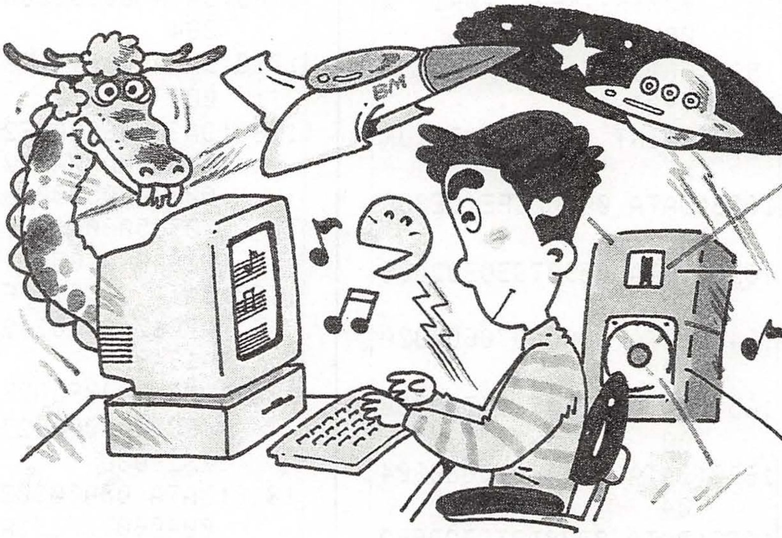
本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1L20)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

ドラゴンセイバー

～水没都市～

©namco

鈴 木 智 樹

はじめに

この曲は前回ボツになったのですが，音とりのミスなどがありましたので，音色その他も再度練り込んでみました。エリア1の曲です。

プログラムについて

問題のパート割りですが，まずメイン・メロディにFM2声，サブ・メロディに1声です。残りのFM3声をコードでPCMストリングス3声とユニゾン，ベースとストリングスはPCM1声ずつ，シーケンスのグロッケンPCMのEギターで代用していますが，ぴったりきます。

そしてドラムスにPCM2声で，計14声全部使っています。音色やLRパンを多用しているのでリストはちょっと長めで見ずらいと思います。

音色について

ベーマガ'92年3月号で伊藤圭一さんがX1のOPMで作った物をエディットして使っていますが，おかげでメロディはかなり原曲に近いものができました。

その他

音色設定では，TOWNSのオペレータ2と3は逆になっているということは周知の事実なので入れ替えています。

最後に

前回はどうもありがとうございました。いい物ができたらまた投稿します。ではこのへんで失礼します。

参考にしたもの

ベーマガ'92年3月号やCDについてきたまちがいの多い楽譜。

GORRY先生より一言

メロディ・ラインの音が他のパートに比べて少し弱い感じがします。もっと目立たせてもいいですね。

ちょっと不自然な気がするのがドラムス・パート。ハイハットを左右に振るのは気持ちいいものではないと思います。タムタムの低いほうの音程はもっと低くていいでしょう。フィルインのスネア連打は強弱をつけてやるとカッコよくなりますよ。

ドラゴン セイバー～水没都市～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '-------------------------------
20 '        D R A G O N
30 '
40 '         S A B E R
50 '
60 '  A R E A 1  ～ 水没都市 ～
70 '
80 '       (c )n a m c o
90 '-------------------------------
100 FOR I=0 TO 15:PART I,I:NEXT I
110 DIM T%(4,9),D%(47),V%(23),OP%(4)
120 OP%(1)=1:OP%(2)=3:OP%(3)=2:OP%(4)=4
130 PLAY OFF:BGM 1:LOAD@ "q:¥fj¥pcm¥rym_all1.pmb"
140 '-------------- v oice data -------------->
150 '      af                    pan ams pms
160 DATA   61,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
170 '      ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           T r & e . p l
180 DATA   15,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  1,  0,  0
190 DATA   16, 15,  0,  7,  0, 30,  0,  0,  0,  0
200 DATA   16, 15,  0,  7,  0, 20,  0,  1,  0,  0
210 DATA   26,  8,  0,  7,  0, 20,  0,  1,  0,  0
220 GOSUB *VOICE:VOICE 1,V%,0
230 '------------------------------------------>
240 '      af                    pan ams pms
250 DATA   61,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
260 '      ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           M e l o d y
270 DATA   23,  0,  0,  2,  0, 24,  0,  2,  3,  0
280 DATA   21,  4,  0,  3,  0, 22,  0,  2,  3,  0
290 DATA   12, 12,  0,  3,  0, 20,  0,  1,  2,  0
300 DATA   12,  2,  0,  3,  0, 26,  0,  2,  3,  0
310 GOSUB *VOICE:VOICE 2,V%,0
320 '------------------------------------------>
330 '      af                    pan ams pms
340 DATA   60,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  2,  4,  0
350 '      ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           E . p i a n o 1
360 DATA   31,  0,  0,  6,  0, 31,  0,  0,  3,  0
370 DATA   29,  7,  3,  7,  2,  6,  0,  0,  7,  0
380 DATA   25,  8,  3,  7,  2, 31,  0,  2,  3,  0
390 DATA   25,  9,  3,  7,  2,  5,  0,  2,  7,  0
400 GOSUB *VOICE:VOICE 3,V%,0
410 '------------------------------------------>
420 '      af                    pan ams pms
```

★三國志Ⅲを買った。(愛知県名古屋市・**千田泰史15才**)……【影：三國志Ⅲでのワンテク。謀略によって兵を引きつれて帰ってきた武将を文官にし，そのターンの内に再び敵国にもぐり込ませると，二度兵をふりわけることができる。猪野さんいかがでしょう。】

```
430 DATA    48,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
440 '       ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           A.Piano
450 DATA    28,  4,  0,  2,  1, 37,  0,  3,  2,  0
460 DATA    28,  7,  6,  6,  1, 32,  0,  1,  3,  0
470 DATA    29,  6,  5,  6,  1, 33,  0,  1,  7,  0
480 DATA    29,  7,  6,  7,  1,  1,  0,  1,  3,  0
490 GOSUB *VOICE:VOICE 4,V%,0
500 '------------------------------------------->
510 '       af                      pan ams pms
520 DATA    32,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  3,  5,  0
530 '       ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           Bell
540 DATA    31, 18,  0,  1,  4, 18,  0, 12,  0,  0
550 DATA    31, 12,  1,  7,  4, 43,  1,  2,  0,  0
560 DATA    31,  9,  1,  1, 11, 26,  1,  1,  0,  0
570 DATA    31,  7,  3,  9, 11, 17,  1,  1,  0,  0
580 GOSUB *VOICE:VOICE 5,V%,0
590 '------------------------------------------->
600 '       af                      pan ams pms
610 DATA    61,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0
620 '       ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           Trumpet
630 DATA    12,  0,  0,  0,  0, 29,  0,  1,  0,  0
640 DATA    16,  8,  0,  7,  0, 18,  0,  8,  0,  0
650 DATA    16,  8,  0,  7,  0, 22,  0,  6,  0,  0
660 DATA    16,  8,  0,  7,  0, 13,  0,  1,  0,  0
670 GOSUB *VOICE:VOICE 6,V%,0
680 '------------------------------------------->
690 '       af                      pan ams pms
700 DATA    61,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  3,  1,  0
710 '       ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           T.p&E.p2
720 DATA    28,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  1,  0,  0
730 DATA    20, 12, 10,  7,  0, 24,  0,  0,  3,  0
740 DATA    25, 10, 10,  7,  0, 24,  0,  0,  7,  0
750 DATA    26,  5,  0,  7,  0,  1,  0,  1,  1,  0
760 GOSUB *VOICE:VOICE 7,V%,0
770 '------------------------------------------->
780 '       af                      pan ams pms
790 DATA    61,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  3,  1,  0
800 '       ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           T.p&E.p2
810 DATA    28,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  1,  0,  0
820 DATA    20, 12, 10,  7,  0, 24,  0,  0,  3,  0
830 DATA    25, 10, 10,  7,  0, 24,  0,  0,  7,  0
840 DATA    28,  5,  0,  7,  0,  1,  0,  1,  1,  0
850 GOSUB *VOICE:VOICE 7,V%,0
860 '------------------------------------------->
870 '       af                      pan ams pms
880 DATA    44,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  2,  3,  0
890 '       ar  dr  sr  rr  sl  tl  ks  ml  dt           E.piano2
900 DATA    28,  0,  0,  6,  1, 29,  0,  1,  3,  0
910 DATA    19, 10,  4,  7,  0,  8,  0,  3,  7,  0
920 DATA    25,  6,  4,  4,  0, 29,  0,  4,  7,  0
930 DATA    25,  6,  4,  7,  1,  8,  0,  0,  3,  0
940 GOSUB *VOICE:VOICE 8,V%,0
950 '----------------------------- vset --------------------------------->
960 GOTO 1100
970 *VOICE:GOSUB *VSET
980 D%(32)=T%(0,0):FOR I%=0 TO 3:J%=OP%(I%+1)
990 D%( 8+I%)=(T%(J%,8) AND 7)*16+(T%(J%,7) AND 15)
1000 D%(12+I%)=(T%(J%,5) AND 127)
1010 D%(16+I%)=(T%(J%,6) AND 3)*64+(T%(J%,0) AND 31)
1020 D%(20+I%)=T%(J%,1) AND 31:D%(24+I%)=T%(J%,2) AND 31
1030 D%(28+I%)=(T%(J%,4) AND 15)*16+(T%(J%,3) AND 15):NEXT I%
1040 D%(33)=((T%(0,6) AND 3)*64)+((T%(0,7) AND 3)*16)+((T%(0,8) AND 7))
1050 FOR I%=0 TO 47 STEP 2:L&=D%(I%+1)*256+D%(I%)
1060 IF L&<&H8000 THEN V%(I%¥2)=CINT(L&) ELSE V%(I%¥2)=CINT(L&-&H10000)
1070 NEXT I%:RETURN
1080 *VSET:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ T%(X,Y):NEXT Y:NEXT X:RETURN
1090 '-------------------------------------------------------------------->

1100 DEFSTR A-Y
1110 '---------------------- k ey.1 #1(pcmstrings) ---------------------->
1120 DG="u765 g-&u-800g-&u-1200g-& u-1600g-&u-2000g-&u-2400g-&u-2800g-& u-
3200g-&u-3600g-&u-4000g-&u-4400g-& u-4800g-&u-5200g-&u-5600g-&u-6000g-"
1130 A9="a-4.>a-&a-2&a-1  g4.f&f2&f1 <a-4.>g-&g-2&g-1"
1140 AA="b-&b-&b-&b-"
1150 AZ="o5L8e-2..f2>[f2]< d-&d-1&d-1 e-2..f2>[f2]< d-&d-1. v11@2o6L32 %C"

1160 AX=AZ+"u0g-&"+DG
1170 AY=AZ+DG+"&u-6400g-"
1180 A2="v3o6L1("+AA+")3"
1190 A3=AA+"r1r1"
1200 A4="o5L8 drrf2..r4 e-ra-r drr e-2&e-2..r4 drr f2&f2..r4"
1210 A5=A4+"e-rrc&c2&c2.r4"
1220 A6=A4+"e-<a->e- d4c<a-e- >cfcf f<fa>f"
1230 A7="L8"+A9+"a-1 g1"
1240 A8="< "+A9+"e-4.d d1"
1250 '---------------------- k ey.1 #2(pcmstrings) ---------------------->

1260 B7="b-&b-1&b-1"
1270 B1="o5L8 (c2..d2>[d2]<< b-&b-1&b-1>)"
1280 B4="o4L8 b-rr>d2..r4 cre-r <b-rr >c2&c2..r4 <b-rr> d2&d2..r4"
1290 B5=B4+"crr<a-2&a-2..r4"
1300 B6=B4+"c<a->c r4r4. <b-rb->c c<ra>r"
1310 '---------------------- k ey.1 #3(pcmstrings) ---------------------->

1320 C1="o4L8 (a-2..b-2>[b-2]< g-&g-1&g-1)"
1330 C4="o4L8 frrb-2..r4 a-r>cr <frr a-2&a-2..r4 grr b-2&b-2..r4"
1340 C5=C4+"a-rr e-2&e-2.."
1350 C6=C4+"a-a->e- r4r4. r1"
1360 '---------------------- k ey.2 #1(fm/melo) ------------------------->

1370 DC="dr4e-r4d-r rg-r4e-ra-r crrd-r4g-r re-r4a-r"
1380 DD="L16(( a-ra-r8. a-a-a-8 a-rr4 ))3 a-ra-r8. a-a-a-8 a-rr4"
1390 D1="v5o5 L8 e-2..f&f2..d-&d-1&d-1 e-2..f&f2..d-&d-1&d-1"
1400 D2="o5 L8("+DC+")cr<)3"
1410 D3="o5"+DC+">c4&c1&c1"
1420 D4="o5b-ab- f2&f2.. e-d c4. g&g2&g1 <b-4.> f2&f2.. e-d"
1430 D5=D4+"e-de- c&c2&c1"
1440 D6=D4+"c<a->e-d4 c<a-e-fb-a> f4c<a->f"
1450 D7=DD+"grgr8.ggg8grr4"
1460 D8=DD+"b-rb-r8.b-b-b-8b-rr4"
1470 D9="(L4 <b-.>c8&c2&c <b-> cd- < b-.> c8&c2&c1 <))"
1480 DA="L4 ]]e-.d.d-. c.[[cc"
1490 DB="L4 e-.d.d-. c.]<b-a"
1500 '---------------------- k ey.2 #2(fm/melo) ------------------------->

1510 EB="b-rr>crr<b-r r>d-r4cre-r <a-rrb-r4>d-r rcr4e-r"
1520 EC="%L1e-re-r8. e-e-e-8 %R1e-rr4"
1530 EP="b-&b-1&b-1"
1540 E1="v5o5L8 c2<a-4.>d&d2..<"+EP+">c2<a-4.>d&d2..<"+EP
1550 E2="o4 L8("+EB+"a-r<)3"
1560 E3="o4 L8"+EB+"a-4&a-1&a-1"
1570 E4="o5dcd< b-&b-2"
1580 EG="gfe-4. >e-&e-2&e-1< d4. b-2&b-2..gf"
1590 E0=">b-ab-f4.<"
1600 ED="@5 %C u0"+E0+"@2 %C u0"
1610 E5="gfg e-&e-2&e-1"
1620 EH=E4 +ED +EG+E5
1630 E6="e-ca-g4 e-c<a- a>dca4fca<"
1640 EK=E4 +ED +EG+E6
1650 E7="L16(("+EC+")4)"
1660 E8="(("+EC+")3) %L1e-re-r8.e-e-e-8 %R1e-rr4 %L1frfr8. fff8 %r1frr4"
1670 E9="(L4 g-.a-8&a-2&a- g-a-b- g-.a-8&a-2&a-1))"
1680 EA="L4 [[(b-.)(a-.)]]b-a"
1690 '---------------------- k ey.2 #3(fm/melo) ------------------------->

1700 FB="frra-rrg-r rb-r4a-r>cr <e-rrg-r4a-r ra-r4>cr"
1710 FC="(%L2d-rd-r8.d-d-d-8%R2d-rr4) (%L2crcr8.ccc8%R2crr4) <(%L2brbr8.bb
b8%R2brr4"
1720 F1="v5o4 L8(a-2f4. b-&b-2..g-&g-1&g-1)"
1730 F2="o4 L8("+FB+"e-r<)3"
```


★6月号308ページ，NECがX68Kを造ってたなんて…知らなかったなァ。(大分県別府市・大野克也26才)……【編：あ，本当だ!!影：業界に誇れる雑誌作りをおしすすめるBASICマガジンが読者に対してしかける「フェイント攻撃」!!いかがだったでしょうか。】

```
1740 F3="o4"+FB+"e-4&e-1&e-1"
1750 FD="b-rb-r8. b-b-b-8 b-rr4"
1760 F7="L16"+FC+")3"+FD
1770 F8="  >"+FC+")"+FD+">%L2drdr8. ddd8 %R2drr4"
1780 FA="L4 [[(f.)(e-.)ff"
1790 '---------------------- b ass(pcm/e.bass) -------------------------->

1800 GB="v13 ( (b-r)4 (b-) (b-r)3 (((b-r)4) )"
1810 G1="@9 v4 o1 L16 ((a-r)a-r( a-r)a-r ((a-)3) a-(ra-)a-r()4)"
1820 G2=GB+"3)3"
1830 G3=GB+"((b-r))3 b-4&b-1&b-1"
1840 GC="v13 ((a-)3 r((a-r))3)"
1850 G4="((b-)3r((b-r))3)"+GC+"((g)3r((gr))3)"
1860 G5=G4+GC
1870 G6=G4+"L8 >a-(a- ((a-))3 fb->c fff (f>f L16"
1880 G7="(((g-g-g-rg-r) (g-)3r) ((fffrfr) (f)3r) ((eeerer) (e)3r) (dddrdr)
 (d)3r )(e-e-e-re-r) (e-)3r"
1890 G8="((d-d-d-rd-r) d-d-d-r)2 ((cccrcr) cccr) (((bbbrbr) bbbr) ((b-b-b-
rb-r) b-b-b-r)"
1900 G9="(( ((g-r))3 ( g-[[>g-(]] ))4 ( ((a-r))3 ( a-[[>a-(]]))4 )"
1910 GA="(b-4b-8) b-4b-8 (a-4a-8) f4f8 ((f8)f8)"
1920 '---------------------- s ub.bass(pcm/e.bass) ---------------------->

1930 H1="@9 v8 o1 L8 (( (a-.r16)4 a-a- (a-.r16)3 ))"
1940 '---------------------- p cmstrings -------------------------------->

1950 STE=">a-&a-  g4.f8&f2&f g-&g-"
1960 STF="L1"+STE+"a- g"
1970 STG="( "+STE+"a- b-"
1980 STC="L1 (g-&g-&g-&g- a-&a-&a-&a-)"
1990 STD="a-2.&a-8e-8(f4.)f8&f2"
2000 ST1="@6 v3 o6%c L1 b-&b- a- c4.g8&g2 d&d"
2010 ST2=ST1+"e-1&e-1"
2020 ST3=ST1+STD
2030 ST4=STD
2040 ST9="@6 u15 v3 %C o6"+STC
2050 STA="@6 u35 v4 %C o4"+STC
2060 STB="@6 u-50  v5 %L8 o3"+STC
2070 STC="@6  u50  v5 %R8 o3"+STC
2080 '-------------------- p cmdrums(b .d/s.d/tom) ---------------------->

2090 RYD="v10o1e8e8 e4e8. e16e4"
2100 RYE="@1 L8 v10 o1 e. e16 e4e.e16e4"
2110 RYG="o1v10e>v6e(v10e16e8.)v6e"
2120 RYH="L8 v10o1eev6o2e o1v10e16e16ee v6o2e%R4o4c %C((v10o1ee v6o2e v10o
1e16e16e v7%L4o4c %Co2e4))3"
2130 RYJ="L8 v10o1e4 v6o2e4 o1v10e4 o2v6e16"
2140 RYK="o1e4 v6o2e16 o4%L3d16 %L8c8 %Co1v10e4v6)e16e16 ]o4%R5c8 %C"
2150 RY1="("+RYE+RYD+")3"+RYE+"o2 t150 L16v1e]]eee ]ee ]ee ] ev4ev6ee eeee
"

2160 RY2="%Co1 L4"+RYG+"((v10e)v6e)4 (v10ee v7L16o4 %L5(g)4 %Cff %R5c( %R8
a %c L4o1((v10e)v6e())3"+RYK+RYG+"(v10(e)v6e)5 L16o1v10e v7o4%L6fff [%Co2e
] %R6o4ccc %c"
2170 RY3="L4o1((v10e)v6e())3 o2L16v6(e32)eee (ee) eee[[[e]]] e4 o1v10e16 v
7o4%L5g16 %L8e8 %Cv10o1L4eer e16o4 v6%L5g16 %L8e8 %Co1v10e4 L16e o4v7 %R8e
e %R5c [%Co2e] o4 %L5e %R8c %L8c %C"
2180 RY4="%Co1L4"+RYG+"((v10e)v6e)5 (v10e8 o4v7 %L5e16e16 o2 [%Ce16] o4 %R
5c16c16c16 %C(o1v10e o2v6e)4"
2190 RY5=RY4+"(o1v10e o2v6e)"+RYK
2200 RY6=RY4+"o4v7%R5(f8) %Cv10o1e8 v7o4%L5e8e4 %Co1v10e4 v7o4%L5c8 [%Co2e
8e8] o4L16 %R3c %R5d %co2[e16] o4%L5a %L8d %R5(c)4r %C"
2210 RY7=RYH+"v10o1ee v6o2e o1v10(e16)e v7o4%L3d %Co2[(e16)] %R3o4(c16) %C
"

2220 RY8=RYH+"v10o1e8 L16o2v6eee o4 %L5d %R5c %Cv10o1e v6o2deee v4e v6eee"

2230 RY9=RYJ+"o1v10 r16e8"
2240 RYA=RYJ+"v6(e16)3"
2250 RYB="((("+RY9+")3)"+RY9+RYA+")"
2260 RYC="L8 v10o1e v7o4%L8ff %Cv10o1e v7o4%R8ee %Cv10o1e %R8v7o3bb %Cv10o
1e %L8v7o3gg %CL4v10o1ee"
2270 '-------------------- p cmdrums(c hh/cymbal) ---------------------->

2280 RMD="[(%C u8000g8u0 %R(b32r32))3 %L bbbb]"
2290 RME="[%C u8000g8u0 %Lbb %R bbbb]"
2300 RMB="u0v3%L5o6e4 v2o6L16 [%R bbbb] ("+RME+")("+RME+")5(("+RME+")4)"
2310 RMC="u0v3%L5o6e4 v2o6L16 [(%C u8000g8u0 %Rbb) %L bbbb] ("+RMD+")3("+R
MD+")4"
2320 RM0="@1o6 v3 L16 %Re4 v2 (%Lb8%Rbb)3 %Lb8 %Rc16 %L [e16&e8] %Rbb ((%L
b8%Rbb))3 %Lb8"
2330 RM1=RM0+"v7o4 %L8g32g32 %L5g8 %Co4f8 v1o6b v7%R5o4e8 (]a8 %R cc8. o6v
2 (%Lb8%Rbb)4 %Lb8 %Rc16%Le16&e4 ((%Lb8%Rbb))3 %Lb8 r8r2 %CuO o1v5cccc"
2340 RM2="%L5v3o6e4 v1 L16  %Rbbbb (%Lbbbb %Rbbbb)3  (( (%Lbbbb %Rbbbb) ))
5"
2350 RM3="v1((%Lbbbb %Rbbbb))3 r2. v3%L5v3e4 v1 (%Lbbbb %Rbbbb)4"
2360 RM4="%L8v3o6e4 o6L16v2 %Rbbbb %Lbbbb %Rbbbb ((%Lbbbb %Rbbbb))5"
2370 RM5=RM4+"((%L8bbbb %R8bbbb))"
2380 RM6=RM4+"r1r1":RM7=RMB:RM8=RM7:RM9="("+RMC+")"
2390 RMA="v3o6 (%L8 e4. %R8 e4.) %L8 e4 %R8 e4"
2400 '---------------------- s eqence(pcm/e.guit) --------------------->

2410 I1="%Lb- %C>b-( %Rb-r  %Lb- %C>b-( %Rb->b-( %Lb-%Rrb-r  %L(b->b- %C>b
- %R((b-)"
2420 I2="@3v1%Lo6L16 (("+I1+")4)3"
2430 I3="("+I1+")4"
2440 I4="@3v1L8 o7(%Ld(e-%Rb-e-))3 %Lf(e-%Rb-e-) ((%Ld(e-%Rb-e-))3 %Lf(e-%
Rb-e-))"
2450 I5=I4+"(%Ld(e-%Rb-e-))3 L16%Lc(e-%Re-a- %Lce-%Ra-)c"
2460 I6=I4+"%Lc(a-)%Re-dr L16%Lc(a-%Ce-c%R(a-e- L8)%Lf%Cb-a-)%Rf L16%Lc(a%
C>f(%Ra %Lc%C(a)f%R(a"
2470 SQ="(%La-%Ca-%Ra-r) %La-%Ca-a-%Ra- %Lra-%Ra-r"
2480 SQ2="((%Lra-%C)a-%R(a-) %La-)%Ca-%Rr((a-))"
2490 SQ="(%La-%Ca-%Ra-r) %La-%Ca-a-%Ra- %Lra-%Ra-r"
2500 SQ3="("+SQ+")3"
2510 SQ1="@3o6v2L16%C"+SQ3+SQ2+SQ3+SQ2
2520 SQ5="@3o6v3L8%L8 r1 %L8a-4.)%R8a-r2 r1 %L8g4.%R8fr2 r1 r4.%L8a-r2"
2530 SQ6=SQ5+"%R8a-1%L8g1"
2540 SQ7=SQ5+"%R8e-4.%L8dr2 r1"
2550 '---------------------- p lay ------------------------------------->

2560 TP="t100 %s4/4 %c u0 q8"
2570 PLAY  TP, TP, TP, TP, TP, TP,   TP, TP, TP, TP,   TP, TP, TP, TP
2580 '(1 )
2590 PLAY "@1%Lu-60"+AX,"@1%Lu-60"+B1,"@1%Lu-60"+C1,"@1u60%R"+AY,"@1u60%R"
+B1,"@1u60%R"+C1, "@6%L5v3"+D1,"@6%Cv3"+E1,"@6%R5v3"+F1, G1,H1,RY1,RM1,SQ1

2600 '(2 )
2610 PLAY "@6%Lu-80v5"+D2,"@6%Lu-80v5"+E2,"@6%Lu-80v5"+F2,"@6u80%Rv5"+D2,"
@6u80%Rv5"+E2,"@6u80%Rv5"+F2, "@6%cv2"+D2,"@6%cv2"+E2,"@6%cv2"+F2,G2,I2,RY
2,RM2,"@6%c"+A2
2620 '(3 )
2630 PLAY D3, E3, F3,  D3, E3, F3,  D3, E3, F3, G3, I3, RY3, RM3, A3
2640 '(4 )
2650 PLAY "v11@2o5u0%L8"+D5,"v11@2o5u65%R8"+D5,"v8@2o5u-65%C8"+EH,"v5@7
u60%C8"+A5,"v5@7u60%C8"+B5,"v5@7u60%C8"+C5 ,"@6v1u-60%R1L8"+A5,"@6v1u-6
0%C8"+B5,"@6v1u-60%L1L8"+C5, G5,I5,RM5,RY5,ST2
2660 '(5 )
2670 PLAY D6, D6, EK,  A6, B6, C6,  A6, B6, C6, G6,  I6, RM6, RY6, ST3
2680 '(6 )
2690 PLAY "o4"+A7,"o4"+A7,"o4"+A7, "@3v3%Co5u0"+D7,"@3v3%Co5u0"+E7,"@3v3%C
o5u0"+F7, "@6v4o5u0%C"+D7,"@6v4o5%L1u0"+E7,"@6v4o5%R1u0"+F7,G7,SQ6,RM7,RY7
,"@6o3v5"+STF
2700 '(7 )
2710 PLAY A8,A8,A8, D8,E8,F8, D8+"%c",E8+"%c",F8+"%c",G8, SQ7,RM8,RY8,STG
2720 '(8 )
2730 PLAY "@4v4u-80%Lo3"+D9,"@4v4u80%Ro3"+D9,"@4v4u-80%Lo3"+E9, "@4v4u80%R
o3"+E9,"@4v2u0%Co4"+D9,"@4v2u0%Co4"+E9, STC,"@6o4v3u65"+D9,STB, G9, STA,RM
9,RYB,ST9
2740 '(9 )
2750 PLAY "@8[u-60%Lo5"+DA,"@8[u60%Ro5"+DA,"@8[u-60%Lo4"+EA,"@8[u60%Ro4"+E
A,"@8v5u-60%Lo4"+FA,"@8v5u60%Ro4"+FA, "@6o4v1%Lu-80"+DA,"@6o4v1%Cu0"+EA,"@
6o4v1%Ru80"+FA,GA,"@6%Lo5v1u-50"+DB,RMA,RYC,"@6o5v1%Ru50"+DB
2760 GOTO 2610:'(D .S .)-------------------------------------------------->
```

★きょうも吉川町は雨でした。98はゲーム機と化している影さんは30才，ラーメンライスはゴハンが食べにくい。うちのポチがきのうほえていた。と，くだらないことでどんどん影さんのスペースがなくなっていくぞよお。(兵庫県美嚢郡・日覚一郎15才)……【影：う。】

MSX/2/2＋/turboR(要FMPAC)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

スターブレード

STARBLADE

～The Theme of STARBLADE～

重ひら

©NAMCO

内　容

スターブレードより，オープニング・デモ及びエンディングで流れるこのゲームのメインテーマです。

解　説

PSG操作にマシン語を使っています。長くなってしまい申しわけありません。

このマシーン語ルーチンは，PSG3ch全部に対応しているほか，演奏中に設定の変更ができます。設定および設定変更のやりかたは，**第1表**を見てください。

リスト1を実行すると，"PSGENV8,BIN"というファイルができます。**リスト2**を実行すると，このマシン語を読み込んでから演奏を開始します。

苦労話

じつはこの曲，4回打ち込み直してます。1回目は気に入らずに作り直し，2回目は暴走，3回目は間違えてディスクをフォーマットしてしまいました。マシン語のほうも，これで8度目のバージョン・アップ。これで没ったらかなりきついです。

(第1表)本ルーチンの設定データ

↓開始番地：D0A5H

chA	CT_0	DT_1	DV_2	WT_3
chB	CT_4	DT_5	DV_6	WT_7
chC	CT_8	DT_9	DV_{10}	WT_{11}

※数字はnに入れる値

CT：動作中使用します（無視して結構です）

DT：音程の変化量

DV：音量の変化量

WT：ウエイト（音量のみ）

■Mコマンドによる設定変更

Mコマンドで与える値は，設定する値をXとしてn×256＋X　となります

例）chAのWTに4を設定する

n＝3，X＝4だから

n×256＋Xより　3×256＋4＝772

→"M772"とすればよい

※このルーチン動作中は，ハード・エンベロープは使えません。

GORRY先生より一言

選んではみたものの…やはり「足りない」ですね。どうやってもFM音源だけではムリな気がします。CM-64クラスの音源が最低でも必要かな…。

MSXでもMIDIの投稿がぽつぽつ来ています。近々発売します。

《リスト1》PSG用マシン語設定プログラム・リスト

```
10 '////-////-////  "PSGENV8.BIN" MAKER ////-////-////
20 L=220
30 FOR I=0 TO 10:S=0
40   FOR J=0 TO 15
50     READ A$:B=VAL("&H"+A$):POKE &HD000+I*16+J,B:S=S+B
60   NEXT J
70   READ A$:IF S<>VAL("&H"+A$) THEN PRINT "DATA ERROR IN";L:END
80   L=L+10
90 NEXT I
100 BSAVE"PSGENV8.BIN",&HD000,&HD0A4
110 END
120 '
130 DATA F3,01,05,00,11,A0,D0,21,9F,FD,E5,ED,B0,E1,3E,C3,89B
140 DATA 77,23,36,2E,23,36,D0,3E,0C,1E,FF,CD,93,00,FB,C9,6B2
150 DATA F3,01,05,00,11,9F,FD,21,A0,D0,ED,B0,FB,C9,DD,21,896
160 DATA A5,D0,3E,0C,CD,96,00,FE,FF,28,14,5F,16,00,DD,E5,792
170 DATA E1,19,3E,0B,CD,96,00,77,3E,0C,1E,FF,CD,93,00,06,5EA
180 DATA 00,78,CB,27,4F,CD,96,00,6F,79,3C,CD,96,00,67,DD,6E7
190 DATA 5E,01,16,00,19,79,5D,CD,93,00,5C,3C,CD,93,00,DD,599
200 DATA 7E,03,DD,5E,00,1C,BB,DD,7E,00,30,14,3E,08,80,4F,547
210 DATA CD,96,00,DD,96,02,30,01,AF,5F,79,CD,93,00,3E,FF,72D
220 DATA 3C,DD,77,00,11,04,00,DD,19,04,3E,03,B8,C2,51,D0,57B
230 DATA C9,C9,C9,C9,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3ED
```

《リスト2》STARBLADE～The Theme of STARBLADE～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '////-////-////-////-////
20 '   The Theme of STARBLADE
30 '       (c) namco
40 '    composed by Shinji Hosoe
50 '////-////-////-////-////
60 '
70 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1):CLEAR 4000,&HCFFF
80 DIM V0%(15),V1%(15)
90 '
100 FOR I=4 TO 15:READ A$:V0%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
110 DATA 0000,000e,0000,0000
120 DATA 1d01,00b0,0000,0000
130 DATA 0022,0690,0000,0000
140 '
150 FOR I=4 TO 15:READ A$:V1%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
160 DATA 0000,000e,0000,0000
170 DATA 1d01,0020,0000,0000
180 DATA 0022,0110,0000,0000
190 '
200 BLOAD"PSGENV8.BIN"
210 DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD020
220 ' PSGENV8 work area initiaraise
230 FOR I=0 TO 11:READ A:POKE &HD0A5+I,A:NEXT
240 'data [count(dammy)],[ tone-down ],[volume-down],[volume-wait]
```


★正露丸が常備薬♥（岡山県浅口郡・**大毛頭16才**）……【**影**：なんの。私の常備薬は「1，2，3トリヒドロキシ安息香酸メチルエステルパラヒドロキシジメチルアミノエタンハイドスペシャルメタノイックアシッド」だ！**編**：少しだけウソ言ってません？】

```
250 DATA  0,  0,  1,  4  :' PSG CH A ; harp
260 DATA  0,  1,  1,  4  :'     CH B ; perc.(tone)
270 DATA  0,  0,  1,  0  :'     CH C ; perc.(noise)
280 '
290 POKE &HFA2C,15:POKE &HFA5C,15
300 POKE &HFA7C,15:POKE &HFA9C,15
310 '
320 SOUND 7,156:SOUND 6,0
330 DEFSTR A-L,T,X
340 '
350 '
360 A1="@63v11o5l12 a-e-<b->gd<a> v9 g-1a-2&a-1&a-1
370  X0="b-a-b-a-b-a-":X0=X0+X0+X0+X0+X0+X0+X0
380 A2="@3v13o5l24 r1r1r1r1r2..a->ce- a-gfe-dc<"+X0
390  X1="ga-ga-ga-":X1=X1+X1+X1+X1
400 A3="r1r1r1r2..a->ce-"+X1+X1
410 A4="@3v13o6l12 e-6dcd6&d2&d1 r2<f6b-6>c6 f2e-de-fe-d e-dcde-6&e-2&e-1&e-1
420 A5="            e-6dcd6&d2&d1 r2<f6b-6>c6 f2e-de-fe-d c1&c1&c1
430 A6="@6v11o5 b-6a-gf6&f2&f1&f1 &f2g6a-6f6 b-6a-ge-6&e-2&e-1&e-1 r2e-6f6g-6
440 A7="a-6g-fe-6&e-2&e-1&e-1&e-1
450 A8="@63v5o4l2 b->ce-d6c6d6 <b-r2b->c1.
460 A9="@63v10o5 d1&d1
470 '
480 '
490 B1="@63v10o5l12 q6 r48a-e-<b->gd<a24.> v9q8 g-1a-2&a-1&a-1
500 B2="@9v8o5l24 r1r1r1r1r2..a->ce- a-gfe-dc<"+X0
510 B3=A3
520 B4="@9v9o6l12 e-6dcd6&d2&d1 r2<f6b-6>c6 f2e-de-fe-d e-dcdv8e-6&e-2&e-1&e-1
530 B5=A5
540 B6="@9v13o5 r48b-6a-gf6&f2&f1&f1 &f2g6a-6f6 b-6a-ge-6&e-2&e-1&e-1 r2e-6f6g-1
2..
550 B7="@9v13o5 g-32a-6g-fe-6&e-2&e-1&e-1&e-1
560 B8="@63v3o4l2 b-32&b->ce-d6c6d6 <b-r2b->c1&c4...
570 B9=A9
580 '
590 '
600 C0="@63v3o5l12 b-1&b-1&b-1&b-1
610 C1="v10 r2 d-1e-2&e-1&e-1
620 C2="@63v09o4l2 f1b->ce-d6c6d6 <b-1&b-1&b-1&b-1
630 C3="              b->ce-d6c6d6 c1&c1&c1&c1
640  X0="e-cd<b->c<f>
650  X1=">c<fb-ga-f
660  X2="b-e-a-fge-
670  X3="a-d-g-e-fg-
680 C4="@63v7o5l6q3"+X0+X0+X0+X0+X0+X0+X0+X0
690 C5=C4
700 C6="V8"+X1+X1+X1+X1+X2+X2+X2+X2
710 C7=X3+X3+X3+X3
720 C8="@63v5o4l2q8 ffb-r2fffa1.
730 C9="@63v8o4l1 b-1&b-1
740 '
750 '
760 D0=C0
770 D1="v9 r2 d-1e-2&e-1&e-1
780 D2="@63v12o4l2 f1b->ce-d6c6d6 <b-1&b-1&b-1&b-1
790 D3="              b->ce-d6c6d6 c1&c1&c1&c1
800  X4=">e-cd<b->c<f
810 D4="@63v6o4l6q3 r48"+X4+X4+X4+X4+X4+X4+X4+X4+"12..
820 D5="f48"+X4+X4+X4+X4+X4+X4+X4+X4+"12..
830 D6="f48>V7"+X1+X1+X1+X1+X2+X2+X2+X2+"12..
840 D7="e-48"+X3+X3+X3+X3+"12..
850 D8="@63v3o4l2q8 f32&ffb-r2fffa1&a4...
860 D9=C9
870 '
880 '
890 E1="@63v10o4l12 r2a-1b-2&b-1&b-1
900 E2="@6v11o4l2 f1b->ce-d6c6d6 <b-1&b-1&b-1&b-1
910 E3="          b->ce-d6c6d6 c1&c1&c1&c1
920 E4="@6v07o6l1 r1r1r1r1 e-&e-&e-&e-
930 E5=E4
940 E6="<v8r1 c2d-2 c.r2 r1e- g.r2
950 E7="r1r2 v10 a-2>d-&d-
960 E8="@63v4o4l2 b-agfe-dcf1.
970 E9="@63v9o4 f1&f1
980 '
990 '
1000 F0="@9v9o5l1 b-&b-&b-&b-
1010 F1="@63v9o4l12 r2a-1b-2&b-1&b-1
1020 F2="@9v9o4l1 b-&b-&b-&b-2 > v12 e-2&e-&e-&e-
1030 F3="  v9o4   b-&b-&b- > v13 c&c&c
1040 F4="@6v07o5l1 r1r1r1r1 b-a-gf
1050 F5=F4
1060 F6="v8 r1 <f2b-2 a-.r2 r1>c e-.r2
1070 F7="r1r2 v10 <a-2>d-&d-
1080 F8="@63v3o4l2 b-32&b-agfe-dcf1&f4...
1090 F9=E9
1100 '
1110 '
1120 G1="@6v9o3l1 b-&b-&b-&b-
1130 G2="@9v9o4l1 b-&b-&b-&b-2 v13 b-2&b-&b-&b-
1140 G3="@9v9o4   b-&b-&b-  v13 a-&a-&a-
1150 G4="@4v08o4l12 g6fe-f6&f2&f1 r2d6c6d6 a-2gfga-gf gfe-fg6&g2&g1&g1
1160 G5="            g6fe-f6&f2&f1 r2d6c6d6 a-2gfga-gf e-1&e-1&e-1
1170 G6="@6v11o4 b-6a-gf6&f2&f1&f1 &f2g6a-6f6 b-6a-ge-6&e-2&e-1&e-1 r2e-6f6g-6
1180 G7="a-6g-fe-6&e-2&e-1&e-1&e-1
1190 G8="@63v4o3l2 b-agfe-dcf1.
1200 G9="@63v7o3l1 b-&b-
1210 '
1220 '
1230 H1="@6v9o3l1 b-&b-&b-&b- v13o2l1
1240 H2="b-&b-&b-3&b-3.r6 a-&a-&a-&a-3&a-3.
1250 H3="g&g3&g3.r6 a-&a-&a-&a-
1260 H4="b-&b-&b-&b-3&b-3.r6 a-&a-&a-&a-3&a-3.
1270 H5=H4
1280 H6=">d-&d-&d-&d-3&d-3.r6 c&c&c&c3&c3.
1290 H7="<b&b&b&b
1300 H8="@4v6o4l2 ffb-1fffa1.
1310 '
1320 '
1330 I1="@48v13o2l1 b-&b-&b-&b-
1340 I2="r24"+H2
1350 I3="r24"+H3+"3&a-3...
1360 I4="V11r24"+H4
1370 I5=I4
1380 I6="V12r24"+H6
1390 I7="r24"+H7
1400 I8="@3v10o4l2 b->ce-d6c6d6 <b-db->c1.
1410 '
1420 '
1430 J1="v8o4l12 a-e-<b->gd<a
1440 J4="v8o4l6"+X0+X0+X0+X0+X0+X0+X0+X0
1450 J5=J4
1460 J6=X1+X1+X1+X1+X2+X2+X2+X2
1470 J7=X3+X3+X3+X3
1480 '
1490 '
1500  X0="b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-
1510 K1="o2l12 v11b-b-b-b-b-b- v8b-b-b-b-b-b- l24"+X0+X0+X0+X0+X0+X0
1520 K2=X0+X0+"v12l12 b-1b-b-6r2. a-1a-4a-2. a-1a-a-6r2.
1530 K3="g1g4g2. g1gg6r2. a-1a-4a-2.
1540 K6="v12d-1d-d-6r2. d-1d-4d-2. c1cc6r2. c1c4c2.
1550 K7="<b-1b-b-6r2. b-1b-4b-2.
1560 '
1570 '
1580  X0="cccccccccm2818cm2816cc
1590 L1="v8l12"+X0+X0+X0+X0
1600  X1="m2818cm2816cccccccm2818cm2816cc"+X0
1610 L2="ccc ccc m2818cm2816cm2818c m2816cm2818cm2816c"+X1+X1+X1
1620 L3=X1+X1+X1
1630  X2="c2c2
1640 L4=X2+X2+X2+X2+X2+X2+X2+X2
1650 L5=L4
1660 L6="v7"+X1+X1+X1+X1
1670 L7=X1+X1
1680 '
1690 '
1700 '
1710 T0="t120":T1="t110
1720 ON STOP GOSUB 1890:STOP ON:Z=USR0(0)
1730 PLAY#2,T0,T0,T0,T0,T0,T0,T0,T0,T0,T0,T0,T0
1740 _VOICECOPY(V0%,@63)
1750 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1760 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1,J1,K1,L1
1770 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2,"",K2,L2
1780 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,H3,I3,"",K3,L3
1790 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4,J4,"",L4
1800 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5,I5,J5,"",L5
1810 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,H6,I6,J6,K6,L6
1820 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H7,I7,J7,K7,L7
1830 PLAY#2,"r1"
1840 PLAY#2,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1
1850 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G8,H8,I8
1860 _VOICECOPY(V1%,@63)
1870 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,F9,G9
1880 _PLAY(0,S):IF S THEN 1880
1890 Z=USR1(0):END
```

★影さんに質問しますが，よくベーマガにでている「ラーメンライス」とは，なんですか？もしや，ラーメンの中に米飯をまぜたものですか？（広島県広島市・**めーん！12才**）……【**影：ちっ，ちっ，ちっ。ベイビーよく聞きな。世の中知らないほうがいいこともあるぜ。**】

PC-9801/286シリーズ(N88－日本語BASIC(86))
＋サウンドボード用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

餓流禍（ガルカ）
～TRIUMPH～

©KONAMI

SDI

内 容

コナミさんのビデオゲーム「餓流禍」より，「TRIUMPH」(エンディングBGM)です。はじめての投稿ですが，いい曲だし一生懸命作ったので，ぜひ打ち込んでください。

プログラムについて

メロディーにFMとPSGそれぞれ1声，ベースにFM1声，ドラムスにFM1声，サブ・メロディーにPSG2声を使っています。

プログラムは，数小節打ち込んだらすぐに実行する方式をとっているので，デバグしやすいと思います（少なくとも私は)。

プログラムをきれいに，かつわかりやすいように打ち込もうと思ったのに，かえってきたなくなってしまいました（とくにドラムス）ので，まちがわないように打ち込んでください。

苦労した点

はじめて本格的に自分で作ったので，すべてにおいてすごく苦労しました。とくに音色はまったくといっていいほど作れないので，今までのベーマガの音色を参考にさせてもらいました（そのまま使わせてもらったのもあります)。参考にさせてもらった人たちにはとても感謝しています。でも，私が非力なため音色はあまり似てませんので，煮るなり焼くなり好きなように変えてください。

あと，なぜか98は6拍以上の音をだすことができない！　思わぬつまづきにほとほと困りました。それで必死に考えた末，なんとか（それでもなんだかおかしい）切り抜けました。

最後に

やっぱりコナミさんの曲は，今も昔もいいですねえ。その曲のよさをいかすために，ゲーセンは，もっとBGMがよく聞こえるようにしてほしいと思います（最近は，効果音ばかり大きくてBGMがほとんど聞こえない)。

参考にしたもの

・いままでのベーマガ

・KONAMI GAME MUSIC COLLECTION VOL1.0の楽譜とCD

荒木先生より一言

しばらく前の投稿ですが熟成されて登場です。メインのブラスの音など，かの「魂斗羅」をホーフツとさせて非常にGoodです。イントロのPSGにエコーをかけたり，スネアドラムを練り込んだりすると，さらにまろやかな味わいになることでしょう。

……結局遅らせたボクが悪いんです。ゴメンナサイ。あやまります。

餓流禍～TRIUMPH～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 '――――――――――――――――――――――
1010 '      - GA   RU   KA  -
1020 '  [ Triumph <ENDING BGM> ]
1030 '       (C)  KONAMI
1040 '         Programed By S-D-I
1050 '――――――――――――――――――――――
1060 CLEAR ,&H3E00
1070 PLAY ALLOC 10000,10000,10000,10000,10000,10000
1080 DIM A%(4,9),B%(4,9),C%(4,9),D%(4,9),E%(4,9),F%(4,9)
1090 '
1100 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  1,A%
1110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ B%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  2,B%
1120 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ C%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  3,C%
1130 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ D%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  4,D%
1140 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ E%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  5,E%
1150 '
1160 '―――――――――― Bass Drum ――――――――――
1170 DATA  60,15, 0, 0,    0, 0, 0, 0, 0, 0
1180 DATA   0,31,31, 0,15,120, 0, 5, 3, 0
1190 DATA   0,11,19, 0, 5,123, 0, 5, 3, 0
1200 DATA   0,16,31, 0, 0,117, 0, 0, 0, 0
1210 DATA   0,23,31, 0, 0,127, 0, 0, 0, 0
1220 '―――――――――― Snare Drum ―――――――――
1230 DATA  60,15, 0, 1, 5000,-80,0,10, 0, 0
1240 DATA  13,31,28, 0,15,122, 0, 4, 0, 0
1250 DATA   0,18,17, 0,13,127, 1, 1, 0, 0
1260 DATA   0, 9,31, 0, 0,127, 1, 3, 0, 0
1270 DATA   0,14,15, 0,12,127, 0, 1, 0, 0
```


★先日，某番組の中ではじめてラーメンライスなるものを見た。普通のラーメンに普通のご飯だった。影さんが食べているというから，なんかもっとすごいものかと思っていた。残念。(愛媛県今治市・吉見晃14才)……【影：魚にもイワシからタイまで種類があるように…。】

```
1280 '———————————————— Tom-Tom ————————————————
1290 DATA  62,15, 2, 1,  2000,-127,0,15,0, 0
1300 DATA   0,28,31,11,13,118, 0,10, 1, 0
1310 DATA   0,11,16, 8, 6,114, 0, 2, 3, 0
1320 DATA   0,18,19, 6, 7,118, 1, 1, 3, 0
1330 DATA   0,18,19, 6, 7,118, 0, 1, 7, 0
1340 '———————————————— Bass ————————————————
1350 DATA  24,15, 3, 0,   210, 0, 0, 0, 0, 0
1360 DATA   1,18,23, 7, 4, 97, 2, 6, 3, 0
1370 DATA   3,25,21, 7, 4, 80, 3, 0, 3, 0
1380 DATA   3,30,28, 7,12,107, 2, 0,-3, 0
1390 DATA   3,30,26, 7,13,118, 2, 1,-3, 0
1400 '———————————————— Melody ————————————————
1410 DATA  58,15, 2, 8,  3000,30, 3, 1, 0, 0
1420 DATA  19,18,30,15,14,104, 2, 2, 0, 0
1430 DATA  19,18,30,15, 0, 87, 2,14, 0, 0
1440 DATA  19,18,30,15,14, 89, 2, 2, 0, 0
1450 DATA  12,18,30,15,15,127, 1, 2, 0, 0
1460 '
1470 '———————————————— MML-Data ————————————————
1480 VOICE LFO 5,2,0,12000,40,,4
1490 VOICE LFO 6,2,0, 9000,50,,6
1500 A$="MB T137 Q8 @5 L8 @V100"
1510 B$="MB Q8 @4 L8 @V95"
1520 C$="MB Q8 @3 L16"
1530 D$="MB Q3 L16 V12"
1540 E$="MB Q8 L8 V11*"
1550 F$="MB Q8 L8 V12"
1560 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
1570 '
1580 A0$="O4 R1 R2.{DF>D}4"
1590 B0$="O3 R1 R2.{D>FA}4"
1600  CA$="R1R1R1R1":CB$="R1R1"
1610 C0$=CB$
1620  DA$="O5 AAB-B->CC<AA":DB$=DA$+DA$+DA$+DA$
1630 D0$=DB$
1640  EA$="O5 DGAF":EB$=EA$+EA$+EA$+EA$
1650 E0$=EB$
1660 F0$="O3 R1 R2.R64{A>DA}4"
1670 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
1680 '
1690 A1$="O5 C1^4 R2<{DF>D}4 <A1^4 R2{A>DE}4"
1700  BA$="O4 D.DA16GA.F.A":BB$="O3 B-.B->A16GA.F.A"
1710 B1$=BA$+BA$+BB$+BB$
1720 C1$=CA$
1730 D1$=DB$+DB$
1740 E1$=EB$+EB$
1750 F1$="O4 A1 A2.<{A>DA}4 F1 F2.{EFG}4"
1760 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1770 '
1780 A2$="O5 F1 G1 E1^4 R2<{A>DF}4 E1^4 R2<{A>DF}4"
1790  BC$="O3 G.G>A16GA.F.A":BD$="O3 E.E>A16GA.F.A"
1800 B2$=BC$+BC$+BD$+BD$+BA$+BA$
1810 C2$=CA$+CB$
1820 D2$=D1$+DB$
1830 E2$=E1$+EB$
1840 F2$="O4 A1 B-1 G1 G2.{FA>D}4 C1 C2.<{DF>D}4"
1850 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1860 '
1870 A3$="O5 E1^4 R2{DFG}4 A1 B-1 G1^4 R2."
1880 B3$=BB$+BB$+BC$+BC$+BA$+BA$
1890 C3$=CA$+"R1 R2 @V97 O4 {GGGGGG}4{EEEEEE}4
1900 F3$="O4 A1 A2.{A>DE}4 F1 G1 E1 E1"
1910 PLAY A3$,B3$,C3$,D2$,E2$,F3$
1920 PLAY "Z16,12 Z17,5 Z18,12 Z19,5"
1930 '
1940 A4$="O5 D.F4^16E.G4^16 F.A2.^16 D.F4^16E.G4^16 F.A4^16G.>C4^16"
1950  BE$="O3 B-.B-4^16":BF$="O4 D.D4^16"
1960 B4$="@V98"+BE$+BE$+BE$+"B-.B.>C"+BF$+BF$+BF$+"{FGFE}4{FEDC}4"
1970  CC$="@1@V103O2 F8.FRF @2@V103O3 A8 @3@V97O4 GE8 @1@V103O2 FRF @2@V102O3 AA
"
1980 C4A$=CC$+CC$+CC$:C4B$=CC$
1990  DC$="O5 AFDF":DD$=DC$+DC$+DC$+DC$
2000 D4$=DD$+DD$+DD$+DD$
2010 F4$="O3 F.A4^16G.>C4^16 <A.>D4^16C.E4^16 <F.A4^16G.>C4^16 <A.>D4^16C.E4^16
2020 PLAY A4$,B4$,C4A$,D4$,"O5V11R64!"+A4$,F4$
2030 PLAY    ,    ,C4B$
2040 '
2050 A5$="O5 A.>D4^16C.E4^16 D.F4^16E.G4^16 F.A4^16G.>C4^16 <A.>D2.^16"
2060 B5$=BE$+BE$+BE$+"B-.B.>C"+BF$+BF$+BF$+BF$
2070 C5A$=CC$+CC$+CC$
2080 C5B$="@3@V97O4 GE8 @1@V103O2 FRF @2@V103O3GGGG @3@V97O4 GGEECC"
2090 E5$="O5 A.>D4^16C.E4^16 D.F4^16E.G4^16 F.A4^16G.>C4^16 <A.>D2.^32^64"
2100 F5$="O4 D.F4^16E.G4^16 F.A2.^16 D.F4^16E.G4^16 F.A2.^16"
2110 PLAY A5$,B5$,C5A$,D4$,E5$,F5$
2120 PLAY    ,    ,C5B$
2130 '
2140 A6$="O5 B-8A>CC<B-AFB-AGFAGFD B-8.G4^16>C8.<A4^16 B-8A>C8<B-AFF4>D4"
2150  BG$="O4 E-<B-16>E-E-16<B->FC16FF16C":BH$="O4 GD16GG16DGD16GG16D"
2160 B6$=BG$+BH$+BG$+BH$
2170  CD$="@1@V101O2 F8FF @2@V102O3 A8. @1@V101O2 FF8FF @2@V102O3 A8. @1@V101O2
F"
2180 C6A$=CD$+CD$+CD$:C6B$=CD$
2190 D6$=DB$+DB$
2200 E6$="V11*"+EB$+EB$
2210 F6$="O5 G8FAAGFDGFEDFED<A >G8.D4^16A8.F4^16 G8FA8GFDD4A4"
2220 PLAY "L16"+A6$+"C1",B6$,C6A$,D6$,E6$,"L16"+F6$+"G1"
2230 PLAY    ,    ,C6B$
2240 '
2250 A7$=A6$+"L8O6 C2. Z16,15 Z17,15 Z18,15 Z19,15 O4 {DF>D}4"
2260 B7$=BG$+BH$+BG$+"@V95 O4 GD16GG16DG4<{DFA}4"
2270 C7$=CD$+CD$+CD$+"@1@V103O2 F8FF @3@V98O4 GEC8 @2@V103O3 A4R4"
2280 F7$=F6$+"L8O5 G2. O3 {A>DA}4"
2290 PLAY A7$,B7$,C7$,D6$,E6$,F7$
2300 '
2310  CE$="@1@V102O2 F4 @2@V103O3 A4 @1@V102O2 F8F8 @2@V103O3 A4"
2320 C8A$=CE$+CE$+CE$+CE$:C8B$=CE$+CE$
2330 PLAY A1$,B1$,C8A$,D1$,E1$,F1$
2340 PLAY A2$,B2$,C8A$,D2$,E2$,F2$
2350 PLAY    ,    ,C8B$
2360  CG$="@1@V102O2 F4 @2@V103O3 A4 @3@V97O4{GGGGGG}4{EEEEEE}4"
2370 PLAY A3$,B3$,C8A$,D2$,E2$,F3$
2380 PLAY    ,    ,CE$+CG$
2390 IF STATUS PLAY(0) THEN 2390 ELSE 2020
```


★手をあげて横断歩道をわたろうとしたらタクシーが止まった。(福岡市・ABA.ハッチン19才)……【影：東京では手をあげてもなかなか止まってくれないのに。君，ツイてるねえ。編：いえ，影さんそういう問題では…。つぐ美：私みたいに美人だと止まってくれるわよ。】

X68000＋NAGDRV(ノーマル音源)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

Belldeer Wind（ベルダー ウィンド）

©SEGA

岡田 大輔

はじめに

最近はこのコーナーも盛況で，MIDI関係もすっかりなじんできました。初期の頃はビデオゲームにPSGが載っていました。それが今は家庭用ゲーム機器(SFC, MD等)にまでPCM音源があたりまえ。CD並みのクオリティに至るまでになりました。

しかし考えてください。PSGはともかく，高い評価を受けたゲーム・ミュージックの共通点というのは，どれも「音色」に依存している物が多いのです。例をあげると，

- **トイポップ（ナムコ）**
  周波数ずらしを利用したPSG。
- **スペースハリアー（セガ）**
  泡の音。
- **カルテット（セガ）**
  ギンギンのベース音。

等々，挙げるときりがないのです（他にもコナミの矩形波等)。

私がそのことに気づいた一つの要因として，アレンジ・バージョンのことがあります。たとえばアウトランとアフターバーナーとスペースハリアーのアレンジが入っていたCDを聞いたとき，はっきりいって幻滅しました。「こんなはずじゃない」……おそらくGMファンの人ならそう感じた人が多いのではないでしょうか(別にアレンジが悪いと言っているのではなく，オリジナルは別物と考える)。

生でバンドとして曲を演奏したならそれはGMではなく一般の楽曲となってしまうからです。私は1人のGMおたくなので，この現象はGMの道からそれてきている，と感じます。なぜならGMというのは，常にゲームと密接していなければならないからです。

そして，生の音となると当然ギターやピアノのように，「この音だ」というオリジナリティがなくなってしまいがちです。

そろそろGM作曲者の人達もGMについて改めてこの現象に依存されない，生き残れるようなGMを手掛けてもらいたいと思うのです。

プログラムについて

さて，前おきが長く，しかもかたよった意見になってしまいましたが，プログラムについて。

このプログラムは，セガCD「フォーミュラ」に入っているオリジナル・ナンバー，「Belldeer・Wind」を,筐体にのせるとしたらどのように変身するか，という，前代未聞の大企画に挑戦しました。

実際はPCMドラム4ch, PCMギター2ch，それにYM2151を載せ，リバーブをかけた物が理想ですが，X68Kでがんばって見ました。

プログラムのテーマは，ずばり「音色」です。過去のセガの曲から徹底的に引っ張りだして，説明を加えてあります。

最後に

コード進行はファンキーK・H風(？)に変えてあります。

あと，ここのメロディーは音がちがうなどと言わないでください。私が完璧に音採りし(ホントかよ！)，検討してゲームらしくなるようにしてあるのですから。

最後に意見を言わせてもらいますが，ゲーム・ミュージック業界にMIDIが浸透することは破滅に等しい，ということです。やはり，一般音楽に対して“浮いて”なければならない。ゲーム・ミュージックは一つの文化だ，と主張するように……。

参考にしたもの

- セガCD ～フォーミュラー

GORRY先生より一言

GMではないようですが，まあいいでしょう。デキもバッチリですし，メロディ×2，コード×4，ベース×1，ハイハット×1, PCM×1に編成されていますが，この形はひとつのベスト・パターン。バンド物の曲ならだいたいこの編成で用がたりますね。

ちょっとひっかかるのが32小節めから。ブラス形のメロディにブラス形のコードでは重なって聞こえてきます。この場合はメロディの音色を変えたほうがよさそうですね。

★今後パソコン購入を予定しているのですが，EPSONの286シリーズ，NECの98シリーズ，東芝のJ3100シリーズの中で仕事(簿記，表計算，拡張，通信，遊び）で一番秀逸なのはどれですか？。(鳥取県西伯郡・金平　誠25才)……【影：それは私です。】

Belldeer Windのミュージック・プログラム・リスト

```
=============== bel.ms ===============
    1 : *---------------------------------------------------------------------------
    2 : *         ～プログラムのテーマ～
    3 : *
    4 : *         「GM、そして音色」   史上（誌上）初の、GM逆アレンジ！
    5 : *
    6 : *
    7 : #title         Belldeer Wind（S.S.T's Original Number 逆アレンジ版）
    8 : #composer      S.S.T BAND
    9 : #programmer    D.O
   10 : *
   11 : *                                  （C）SEGA & S.S.T
   12 : *---------------------------------------------------------------------------
   13 :
   14 : #pcm-file       nag02.pdn
   15 : #base-count     192
   16 : #volume-sens    6
   17 : #octave-x-mode  TRUE
   18 : #volume-x-mode  TRUE
   19 : #tempo-mode     FALSE
   20 : #q-mode         FALSE
   21 : *-----------------------------------------------------------BASS SEGAcusto
m
   22 : * QUARTET, FantasyZone, PassingBreeze, SDI, SuperHANGON, LaserGhost etc...
   23 : * この音色ぬきにしてSEGAの歴史は語れない。FM音源で作られたベース音の
   24 : * 中では極めて軽い音で、重低音専用の音色をもう1Ch重ねるとさらに効果あり。
   25 :
   26 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
   27 : VS 000={ 31,  31,   0,  10,   0,  24,   2,   0,   0,   0
   28 :          31,  12,   4,  11,   8,  39,   2,   8,   0,   0
   29 :          31,  11,   5,   8,   4,  20,   2,   0,   0,   0
   30 :          31,  11,   9,  10,   2,   2,   1,   1,   0,   0
   31 : *        AL   FB   OM   VL
   32 :           2,   2,  15,   0}
   33 : *-----------------------------------------------------------Melody1
   34 : * SideStreet(POWER DRIFT), KuraKura!(ダイナマイトDUX),
   35 : *   KeepYourHeart・WhoAreYou?(TURBO OUTRUN) etc...
   36 :
   37 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
   38 : VS 001={ 31,   5,   2,   0,   3,  26,   0,   4,   0,   0
   39 :          31,   8,   3,   0,   2,  33,   0,   4,   0,   0
   40 :          31,  15,   9,   0,   4,  36,   0,  13,   0,   0
   41 :          31,   6,   6,   8,   2,   0,   0,   4,   0,   0
   42 : *        AL   FB   OM   VL
   43 :           3,   7,  15,   0}
   44 : *-----------------------------------------------------------PIANO
   45 : * Passing Breeze, QUARTET(STAGE 5・6) etc...
   46 : * FM音源のわりにすぐれたハーモニーを奏でる。単音よりは4重程度の和音で効
   47 : * 果を発揮するもの。
   48 :
   49 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
   50 : VS 002={ 31,  11,   6,   8,   2,  30,   0,   2,   7,   0
   51 :          21,   8,   6,   8,   2,  29,   0,   1,   3,   0
   52 :          31,  10,   7,   8,   2,  33,   0,   3,   3,   0
   53 :          31,   8,   7,   9,   3,   7,   0,   1,   7,   0
   54 : *        AL   FB   OM   VL
   55 :           3,   7,  15,   0}
   56 : *-----------------------------------------------------------D.GUITAR
   57 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
   58 : VS 003={ 19,   8,  11,   8,   2,  30,   0,   0,   3,   0
   59 :          31,  12,  10,   8,   5,  15,   0,   3,   3,   0
   60 :          28,   4,  10,   8,   3,  16,   1,   0,   7,   0
   61 :          31,  12,  10,   8,  10,   5,   0,   0,   7,   0
   62 : *        AL   FB   OM   VL
   63 :           3,   7,  15,   0}
   64 : *-----------------------------------------------------------OD.GUITAR
   65 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
   66 : VS 004={ 25,  14,   0,   8,   2,  27,   0,   5,   2,   0
   67 :          31,   9,   0,   8,   1,  32,   0,   0,   2,   0
   68 :          31,   8,   0,   8,   1,  25,   0,   3,   6,   0
   69 :          31,   9,   0,   8,   1,   4,   0,   3,   6,   0
   70 : *        AL   FB   OM   VL
   71 :           0,   7,  15,   0}
   72 : *-----------------------------------------------------------Melody2
   73 : * FinalTakeOff, SplashWave, Sprinter, QUARTET etc...
   74 : * おなじみの音色。これぬきにしてSEGAの歴史をかたるべからず。単音だと
   75 : * SplashWave、少しDetuneをかけるとFinalTakeOff、おもいっきりDetuneをかける
   76 : * とSprinterになる（参考事項）。
   77 :
   78 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
   79 : VS 005={ 17,   4,   8,   0,   2,  29,   0,   2,   0,   0
   80 :          21,   9,   7,   7,   2,  12,   0,   1,   0,   0
   81 :          21,   8,   7,   7,   1,  12,   0,   2,   0,   0
   82 :          21,   9,   7,   7,   1,  12,   0,   4,   0,   0
   83 : *        AL   FB   OM   VL
   84 :           5,   7,  15,   0}
   85 : *-----------------------------------------------------------Hi Hut
   86 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
   87 : VS 006={ 31,   0,   0,   0,   0,  10,   0,  15,   3,   1
   88 :          31,   0,   0,   0,   0,  21,   0,   3,   7,   3
   89 :          31,   0,   0,   0,   0,  18,   0,   2,   3,   2
   90 :          31,  17,  21,   5,  12,   3,   0,   3,   7,   1
   91 : *        AL   FB   OM   VL
   92 :           3,   7,  15,   0}
   93 : *-----------------------------------------------------------CHORD SEGAcus
tom
   94 : * OutRun, AFTER BURNER, SuperHUNGON, POWER DRIFT, TURBO OUTRUN etcetc...
   95 : * じゅうっ。むかしから使われている。これをぬきにしてSEGAの歴史を語るこ
   96 : * とはできない。倍音が豊かなのでせいぜい3重和音程度が良い。それ以上だと少
   97 : * 々うるさい音になってしまうので注意。
   98 :
   99 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
  100 : VS 007={ 31,   6,   7,   0,   1,  27,   0,   2,   7,   0
  101 :          31,   9,   8,   7,   2,  16,   0,   4,   7,   0
  102 :          31,   5,   7,   7,   2,  16,   0,   1,   7,   0
  103 :          31,   5,   6,   7,   2,  16,   0,   2,   7,   0
  104 : *        AL   FB   OM   VL
  105 :           5,   7,  15,   0}
  106 : *-----------------------------------------------------------GRASS
  107 : * ShakeTheStreet・Rush A Difficulty(TURBO OUTRUN), TimeAttack(GP RIDER) etc...
  108 :
  109 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
  110 : VS 008={ 31,  16,   8,  15,   5,  30,   1,  12,   3,   0
  111 :          31,  13,   9,  15,   6,   5,   0,   8,   3,   0
  112 :          31,   5,   6,  15,   5,  39,   0,   2,   7,   0
  113 :          31,   8,   7,  15,   3,   5,   0,   2,   7,   0
  114 : *        AL   FB   OM   VL
  115 :           4,   7,  15,   0}
  116 : *-----------------------------------------------------------GUITAR
  117 : * KeepYourHeart(TURBO OUTRUN), TimeAttack(GP RIDER), SuperThunderBlade(MD)
  118 : * DRAGON SPIRIT(NAMCO)の物に似ているという噂があるが、その通りである。
  119 :
  120 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
  121 : VS 009={ 15,  14,   0,   0,   3,  22,   1,   3,   0,   0
  122 :          20,   0,   0,   0,   0,  26,   0,   1,   3,   0
  123 :          23,   1,   0,   0,   0,  26,   0,   1,   0,   0
  124 :          23,   0,   1,   7,   0,   4,   0,   1,   3,   0
  125 : *        AL   FB   OM   VL
  126 :           0,   7,  15,   0}
  127 : *-----------------------------------------------------------Ride Symbal
  128 : *        AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2
  129 : VS 010={ 31,  21,   4,   2,   2,   0,   0,   4,   3,   2
  130 :          31,  16,   9,   4,   2,   3,   2,  13,   3,   3
  131 :          25,  28,   5,   2,   2,   0,   0,   2,   7,   2
  132 :          31,  17,   9,   4,   2,   3,   2,  15,   7,   1
  133 : *        AL   FB   OM   VL
  134 :           4,   7,  15,   0}
  135 :
  136 : *--------------------------------------------------------------------Macro
  137 : 00 CHP1 MM1 r4 l16q8 P1 t197
  138 : *       BASS       GATE       MIX       TOMh       TOMm       TOMl     (from nag02.p
dn)
  139 : 00 MSa,"F3n07,F4" MSb,"n17," MSc,"n56," MSd,"n30," MSe,"n31," MSf,"n32,"
  140 : *       HUTc       HUTo       CLAP
  141 : 00 MSg,"n39," MSh,"n38," MSj,"n51," MSl,"1"
  142 :
  143 : *--------------------------------------------------------------------PCMDR
UMS
  144 : 00 p1d p3e p2f p3c4..dc2 c2c4.bb c8.ararac8.arada c8bc8cc8c
  145 : 00 l32 r16 p1 d64d64d dd p3 ee64e64e p2 fff p3 b16 l16
  146 : 00 c8abraaba rabraabr [arbraaba rabr arb / g32b32] arbbrbc8c8bb l32 p1dddd p3ee l16b
  147 :
  148 : 00 [ c8 abrarba arbr aabh [aabrarba arbr aabh ] aabrarba rbbabbr ] aa
  149 :
  150 : 00 [rrabrraraarbrra rabraaba rabraabr [arbraaba / rabrarba]2
  151 : 00 abba l32 p1d64d64d p3ee p2ff l16 p3/ac] crabraaba rabrarba
  152 : 00 [rabraaba rabrarb / r32b32]3 c
  153 :
  154 : 00 [ grrabrrarrarbrrh gaarbrrrarrr / brah ] l32 p1dd p3ee p2ff p3 l16c
  155 :
  156 : 00 [ agbgagba / gabgagba ]8 abbabbb
```

★少年ジャンプにもJTBの時刻表にも載った。しかしベーマガには載らない。WHY？（神奈川県横浜市・かりあげライナー14才）……
【影：ようするに君は早稲田に受かったが法政は落ちてしまった。なぜだろう。なぜかしらというとだね。それはOFだからだ!!】

```
157 : 00 crabrabbc8dc8ec8fab d32d32bbdbc8defd32d32efc8dbbebbfbbab[b32]4bc8bc8cc8d32d32
158 : 00 d64d64d32d32 e64e64e32e32 ff32f32fb c8abababc8ababbb c8abraabagabrbbbc8abr aa
159 : 00 bagabrabbc8abraabc8ccd32d32dbac
160 : *-------------------------------------------------------------------------------MAIN1
161 : 01 CHF1 r4 D3 l16q8 rrr[ p1 @4 o3 [ [ e8.ereer / d8.drddr ] / d8.d4r ]4 f8ffrrfr /p3
162 :
163 : 01 @5 o4 [ b8.a g+4&g+%&g0 f+8f+arg+ / f+e^2d8d..e64f64f+32.edc+4.>b8
164 : 01 ab8.<d+64e32.^4>a+8.<d+64e32.rd+ef+4>b4 ] <<d+e^2> d8a8g+8a+64b32.e4.d+8c+
165 : 01 >b12<c+12d+12e12f+12g12 g+8.g+r32.<c64c+>g+g64g+8...f+^4
166 :
167 : 01 p3 [ @1 o2 b^4ab b64<c8^32.>b8 / agf+ f+64g32.^4gf+ge^4d8e8 c8.b^2a4
168 : 01 <c4>b4g2 ] b<d+f+g^4gf+g a8.g8f+8e8 f+64g8...edef+^4 f+ef+g^4 gf+gb64<c..>bar
169 :
170 : 01 @9 l32 o4def+gab
171 : 01 [ l16<c8.>bgrdr g32%&a.gf+ / g8.&g%&f+0 e8dcd8g8 c+8eba8f+d ]
172 : 01 g8ab<c8>g<ed8>bgg+64a^8... rgf+g& g1 [r1]2 r2...
173 :
174 : 01 o4a32&a32&b4.<d>a32b.a32g32eg8.&g%&>g0 g%&<egaa%&b<gd>[a+32%&/b32%&]3
175 : 01 b32ag32e32g8.d l32<g&f+&e&d&c+&>b a&a+&b&a l16 a8%b b8.&b%&d0 l12ba&g f+ga g&f+g&
176 : 01 l32g4.r8 f+&g&f+&e&dr b&<c&>b&a&gr <f+&g&f+&e&d&e&l16e8.&e%&>e0 <ega%&b4a+%&b8a+%&b
177 : 01 ag&f+g4rgab4rrgab l12agf+f+gagf+el16 d+8.%&d%&d+%&d%&d+ ]
178 : 01 e%&>e0
179 : *-------------------------------------------------------------------------------MAIN2
180 : 02 CHF2 r4 D-3 l16q4 rrr[ p2 @3 o3 [ [e]8 / [d]8 ]8 eeffrrfr /q8 p3
181 :
182 : 02 @5 o4 [ b8.a g+4&g+%&g0 f+8f+arg+ / f+e^2d8d..e64f64f+32.edc+4.>b8
183 : 02 ab8.<d+64e32.^4>a+8.<d+64e32.rd+ef+4>b4 ] <<d+e^2> d8a8g+8a+64b32.e4.d+8c+
184 : 02 >b12<c+12d+12e12f+12g12 g+8.g+r32.<c64c+>g+g64g+8...f+^4
185 :
186 : 02 p2 r32 [ @1 o2 b^4ab b64<c8^32.>b8 / agf+ f+64g32.^4gf+ge^4d8e8 c8.b^2a4
187 : 02 <c4>b4g2 ] b<d+f+g^4gf+g a8.g8f+8e8 f+64g8...edef+^4 f+ef+g^4 gf+gb64<c..>bar32
188 :
189 : 02 p1 @9 l32 o4def+gab
190 : 02 [ l16<c8.>bgrdr g32%&a.gf+ / g8.&g%&f+0 e8dcd8g8 c+8eba8f+d ]
191 : 02 g8ab<c8>g<ed8>bgg+64a^8... rgf+g& g1 [r1]3
192 :
193 : 02 o4a32&a32&b4.<d>a32b.a32g32eg8.&g%&>g0 g%&<egaa%&b<gd>[a+32%&/b32%&]3
194 : 02 b32ag32e32g8.d l32<g&f+&e&d&c+&>b a&a+&b&a l16 a8%b b8.&b%&d0 l12ba&g f+ga g&f+g&
195 : 02 l32g4.r8 f+&g&f+&e&dr b&<c&>b&a&gr <f+&g&f+&e&d&e&l16e8.&e%&>e0 <ega%&b4a+%&b8a+%&b
196 : 02 ag&f+g4rgab^4rgab l12agf+f+gagf+el16 d+8.%&d%&d+%&d ]
197 : 02 e
198 : *-------------------------------------------------------------------------------HI HU
T
199 : 03 CHF3 r4 D5 p2 l16q8 rrr [ @5 o5 rr1 [r2.V127f+d>a V121<f+d>a V115<f+d>a
200 : 03 V109<f+d>a r4../ r r2.V127ea<d V121>ea<d V115>ea<d V109>ea<d r2] V127r1r/
201 : 03 @6 p3 o3 [ [a8]8 ]16 @10 p2 [ [d8]7 /d8]4 d @0r64 V117
202 :
203 : 03 o2 f8.<f>f<ef>f e8<d+e>e<d+e>e8 d+8<d+>d+<dd+>d+ d8d<d8.dc+c8.<c>cb<c>c>b8.b8<b>b8
204 : 03 a+8a+a+8a+a+8 a8a<d8cd8^32.
205 :
206 : 03 @10 V127o3[ [d8]7 /d8 ]8 d ]
207 :
208 : *-------------------------------------------------------------------------------CHORD
1
209 : 04 CHF4 r4 D-2 p1 l16q8 rrr [ @5 o5 r.r1 [r2.V127f+d>a V121<f+d>a V115<f+d>a
210 : 04 V109<f+d>a r4../ r r2.V127ea<d V121>ea<d V115>ea<d V109>ea<d r2] V127r2..../
211 : 04 p3 @2 o3 [ g+^2a+8.a+4g+4..g+gf+8.<f+4>a4..ag+4..g+8f+4..f+8rf+rf+f+r ]r
212 :
213 : 04 p3 @7 [ o4 c4..d+2d^4c4 / >b4a8. a2a^2b2 b4 b8b8 ] b4a4 g4..a2b2<c8ccrrcr
214 : 04 @2 [ o4 a4.ara2 b4a4 / a4a4 ] c8ccrrcr
215 :
216 : 04 o4 g4.grg4..g8g4..g8.grra8c2>b4.bra+2a8.araa8
217 :
218 : 04 @7 o4 [b2]8 <[c2]4 >a2a2b2b4brbr ]
219 :
220 : *-------------------------------------------------------------------------------CHORD
2
221 : 05 CHF5 r4 D-1 l16q8
222 : 05 rrr [ @7 o4[[ e8.a / rag+r g8.f+ref+r] /rag+r g8.f+4r]4 l32 ab<cdef+ga
223 : 05 l16 b8<ccrrcr / @2 o3 [ b^2<c+8.c+4>b4..ba+a8.b4<c+4..c+>b4..b8a+4..a8raraar ]r
224 :
225 : 05 @7 [ o4 e4..f+2 e^4d4 / c4>b8. <c2c^2d+2 d4 d8d8 ] c+4>b4 a4..b2<c2e8eerrer
226 : 05 @2 [ o4 d4.drd2 e4d4 / c+4c4 ] e8eerrer
227 :
228 : 05 o3 a4.arg4..g8 g+4..a8.arra8<e2d4.drd2c8.crcc8
229 :
230 : 05 @7 o4 [g2]12 e2e2f+2f+4erf+r ]
231 :
232 : 04 <b
233 : *-------------------------------------------------------------------------------CHORD
3
234 : 06 CHF6 r4 l16q8 rrr[ @7 o4 [ e8.ereer / d8.drddr ]8 <f8ffrrfr /
235 : 06 @2 o4 [ d+^2d+8.d+4e4..ed+d8.d4e4..ed+4..d+8c+4..c+8rc+rc+c+r ]r
236 :
237 : 06 @7 [ o4 g4..a2 g^4f+4 / e4d8. e2e^2f+2 e4 f+8f+8 ] e4d4 c4..d2e2g8ggrrgr
238 : 06 @2 [ o4 f+4.f+rf+2 g4f+4 / e4e4 ] g8ggrrgr
239 :
240 : 06 o4 c4.cr>b4..b8<c4..c8.crrc8 g2f+4.f+rf2e8.eree8
241 :
242 : 06 @7 o4 [d2]4 [e2]8 c2c2d+2d+4d+rd+r ]
243 :
244 : 06 e
245 : *-------------------------------------------------------------------------------CHORD
4
246 : 07 CHF7 r4 D1 l16q8 rrr[ @7 o3 [ b8.brbbr / a8.araar ]8 a8aarrar /
247 : 07 @2 o4 [ f+^2f+8.f+4g+4..g+gf+8.g+4g+4..g+f+4..f+8e4..e8rereer ]r
248 :
249 : 07 @7 [ o4 b4..<c2>b^4a4 / g4f+8. g2g^2a2 g4 a8a8 ] g4f+4 e4..f+2g2b8bbrrbr p2
250 : 07 @8 [ o5 l16c8.>bgrdr a8gf+ / g4 e8dcd8g8 c+8eba8f+d ] g8ab<c8>g<ed8>bgg+64a..^4gf+
251 :
252 : 07 @2 p3 o4 e4.erd4..d8 d+4..e8.erre8 b2a4.ara2g8.grgg8rr32
253 :
254 : 07 p2 @9 o4a32&a32&b4.<d>a32b.a32g32eg8.&g%&>g0 g%&<egaa%&b<gd>[a+32%&/b32%&]3
255 : 07 b32ag32e32g8.d l32<g&f+&e&d&c+&>b a&a+&b&a l16 a8%b b8.&b%&d0 l12ba&g f+ga g&f+g&
256 : 07 l32g4.r8 f+&g&f+&e&dr b&<c&>b&a&gr <f+&g&f+&e&d&e&l16e8.&e%&>e0 <ega%&b4a+%&b8a+%&b
257 : 07 ag&f+g4rgab^4rgab l12agf+f+gagf+ed+8.%&d%&d+ ]
258 : 07 g+
259 : *-------------------------------------------------------------------------------BASS
260 : 08 CHF8 r4 l16q8 @0 o3rrr[[e2/d2]d4.<d%&e>]>eee<erde>e d8dd8dd8 eee<erde>e
261 : 08 d8b<d>b<d>e8 e8e<erde>e d8b<d>b<d>e8 e32e32e e32e32<e>e ee32e32 e f8f<f>frbr
262 :
263 : 08 [ o2 e8e<erd+e>e d+8d+<d+> g+8g+g+ c+8c+<c+>c+8g+<c+c>b8be8ee
264 : 08 a8a<a>area  g+8g+<g+>g+rg+<g+>g+ f+8<f+>f+8f+<f+>b8b<b>b<b<c+e ] o1b
265 :
266 : 08 [ o2 c8c8<c>c8 d+8d+<d+>d+<c+d+>d+ e8e<e>d8d<d> / c8c<c8>b8b a8a<a>a8aa <d8d<d>d<cd>d
267 : 08 d+8d+<d+8>d+dd+ e8e<e>ed8>g8 ] o2c+8c+<c+>b8b<b >a8a<a>aaa<a >b8b<b>bbb<b
268 : 08 c8c<c>c<c>b<c d8>d<drrd64&c64&>a64&g64&e64&d64&>b64&a64
269 :
270 : 08 [ o2 g8g<g>g<f+g>a b8b8bbb<b c8c<c>>b8b<b / >a8a<a d8d<d ] >d8ddrr>de
271 : 08 f8.<f>f<ef>f e8<d+e>e<d+e>e8 d+8<d+>d+<dd+>d+ d8d<d8.dc+c8.<c>cb<c>c>b8.b8<b>b8
272 : 08 a+8a+a+8a+a+8 a8a<d8cd8
273 :
274 : 08 o2 [g8[g]14] [e8[e]14] [c8[c]14] a8[a]14 b8[b]14 [r1]3 r2d8<[c+d] >a<d>
275 : 08 [e8[e]6 d8/[d]6 ] <ag+e>ag+d e8eee g+ab d8ddd<ag+e> e8[e32e32e]ee f8ffrrfr<e8&e8%&>e0
276 :
277 : *おしまい。五九六三！（ここから下は、余談）
278 :
279 : *--------------------------------アウトランの秘密！--------------------------------
280 : *
281 : *1、Splash Waveについて。
282 : *
283 : *     この曲は、後半でメインパートだけがテンポずれをおこしていて（もちろんアーケード）
284 : *    マスターシステム版をプレイした時、愚かだった私は、「このSplash Wave テンポずれし
285 : *    てやんの、だっせーー！」などと思った。その後事実を知った私は、「なんと！テンポず
286 : *    までアーケードに忠実に移植するとは！さすがＳＥＧＡの心意気！！！」と叫んだ。
287 : *
288 : *2、（今更ながら真面目に・・・）アウトランＢＧＭのコンセプトとは・・・
289 : *
290 : *    ４曲は総てが１日を構成しているのである！！！（なにをおおげさな・・・）まずSplash・
291 : *    Waveは、あの壮快なメロディーから察して朝を示す。Magical Sound Showerから連想する
292 : *    のはずばりカンカン照りの太陽でしょう。だから昼間を示す。Passing Breezeはイメージ
293 : *    をそのままに真っ赤な空の夕方（うんうん、いえてる）。Last Waveは夕方から夜にかけて
294 : *    。この、「夕方から夜にかけて」がポイント（場所は海）。段々と日没して行く様子を示
295 : *    しているのだ。その上、４曲とも当プログラムのテーマでもある、”音色”をほとんど共
296 : *    有していない（ドラムスは容量の都合で共有しているが）のである。
297 : *     特にベースの音色などはそれぞれ練り込まれている。私はこれまで、４曲の音色中で完
298 : *    壁にわが愛機で表現できたものは当プログラムのベースただ１つであり、また、ベーマガ
299 : *    誌上でも拝見したことがない。やはりＨｉｒｏさんは天才である。おそらくアウトラン以
300 : *    上に私を感動させるＢＧＭはあとにもさきにもないであろうと確信している。
301 : *
302 : *3、アウトランのバグについて。
303 : *
304 : *    ゴールする瞬間、むりやり障害物に体当たりしてクラッシュすると、画面がヒクヒクして
305 : *    しまい、タイヤをこすっている音が延々と続き（２人とテスタロッサは空中に浮いたまま）
306 : *    ハマってしまうのである（Ｍ．Ｃハマーではない）。某Ｄ．Ｏ氏（俺じゃねーか！）など
307 : *    はタイムに納得がいかなかった時、これをやってゲーセンの店員さんを呼びつけ、「途中
308 : *    で止まっちゃったんですけど・・・」と言い、ちゃっかり店員にクレジットボタンを押さ
309 : *    せるのである。くりかえし続けるとさすがに店員さんに半殺しにされるので、やるなら１
310 : *    回だけにしよう（おまえだけだ！）。
311 :
312 :
313 : *          ～みなさん、ＦＭ音源と音色を改めて見直そう！～                    by D.O
```

★ピ〰〰〰〰〰〰〰〰ッ。ピ〰〰〰ッ。ピ〰〰〰〰〰ッ。ピーピ〰〰〰〰ッ。ピ〰〰〰〰〰〰〰〰ッ。さて，私は何が言いたいのでしょう？(千葉県君津市・**神様14才**)……**【影**：ピ〰〰〰ッ。ピ〰〰ッ。ピーピ〰〰ッ。って言いたいんやろう**！編**：そのままやんけっ**!!】**

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

富士通

Q ぼくは「FM-77L4」を持っています。「F-BASIC V3.0」でベーマガに載っているプログラムみたいなドット絵を描きたいのですが，マニュアルを見てもよくわかりませんでした。

ドット絵のデータの作りかたや描きかたを，なるべくサンプル・プログラムつきで教えてください。 ［福岡県行橋市・**萩原隆男13才**］

A 画面上の任意の位置にドットを設定して絵を描画するには，〝PSET〞コマンドを使用します。

●書式

PSET(水平位置，垂直位置[，[パレットコード][，機能]]) ※[ ]内は省略可能

① 水平位置，垂直位置は表示するドットのグラフィック座標を指定します。水平位置は0から639まで，垂直位置は0から199までの範囲内で指定が可能です。

② パレット・コードは，その座標に表示するドットの色を示します。パレット・コードが省略された時は，直前の〝COLOR〞文のフォアグランド・カラーで表示されます。

③ 機能は，AND，OR，XORの指定ができます。これらのいずれかが指定されたときには，現在画面に表示されている指定ドットのパレット・コードと，指定されたパレット・コードとの論理演算を行ない，その結果のカラーで表示されます。

●サンプル・プログラム

画面上に，赤，白，青で三色旗を描きます。各色は，200×20ドットの大きさです。詳しくは**リスト1**を参考にしてください。

［回答者：F］

Q 「FM TOWNSⅡ」の「システム・ソフトウェアV2.1L10」のコントロール・パネルで，音量を設定してもリセットすると元の状態に戻ってしまいます。ずっとそのままの状態には保てないのでしょうか。 ［神奈川県横浜市・**山田知広15才**］

A コントロール・パネルで音量などを設定してもリセットするとデフォルト状態に戻ってしまうのは，この機種の仕様となっています。 ［回答者：F］

Q 私は「FM TOWNSⅡ UX20」を持っています。それと一緒についてきた「システム・ソフトウェアV2.1L10」でフリー・ソフトウエアの中の「PANIC BALLⅡ」を選んで起動させると，オープニングが始まり，四つの選択できるメニューが出ますが，マウス，パッド，キーボードがまったく動かないために遊ぶことができません。どうすればよいのでしょうか。

［栃木県小山市・**T.S.？才**］

A FREEWAREというディレクトリの下に「PANIC.DOC」というファイルがあります。そのファイルに遊びかたが記載されていますので，ご覧になってください。 ［回答者：F］

〈リスト1〉 F-BASIC Ver3.0でドット絵を描くためのサンプル・プログラム・リスト

```
10 CLS
20  FOR I=0 TO 200
30   FOR J=50 TO 70
40    PSET(I,J,2)     :'赤色を指定。座標の開始点は(0,50)
50    PSET(I,J+20,7)  :'白色を指定。座標の開始点は(0,70)
60    PSET(I,J+40,1)  :'青色を指定。座標の開始点は(0,90)
70   NEXT J
80  NEXT I
90 END
```

アップル

Q マッキントッシュ専門誌によくでてくる，Outbound社，DynaMac社などの関連会社は何なのですか？主にやっていることを教えてください。

［北海道蛇田郡・**GARA17才**］

A 両社ともマッキントッシュ仕様の基板やROMを使って，ちがう形状のマッキントッシュ互換機を開発販売する会社です。 ［回答者：A］

Q 「Macintosh Plus」のディスプレイをカラーにすることは可能ですか？もしできるのなら，その商品の名称と値段を教えてください。

［東京都練馬区・**青木圭？才**］

A 下記の商品を使用することによって，「Macintosh Plus」にカラー・ディスプレイを接続することが可能です。

●商品名「Scuzzy Graph」
価格：128,000円（税別）
販売元：アイピーエス

［回答者：A］

カシオ

Q ぼくは電子手帳「DK-5500」を持っています。この機械でBASICなどのプログラム言語をやってみたいのですが，BASICはICカードで売っていますか？

もしあるのならば，どういうところで売っているのかを教えてください。

[大阪府高槻市・**瀬戸与志孝13才**]

残念ながら，BASICなどのプログラム言語ICカードの一般市販は行なっておりません。

[回答者：**Mr.PA**]

キヤノン

「NAVI-GT」を買おうと思っているのですが，どんな機種があるかを教えてください。

また，NAVI用のソフトウエアや周辺機器のカタログ，それらを紹介した出版物があれば教えてください。

[石川県金沢市・**山本浩志？才**]

「NAVI-GT」は，パソコン，ワープロ，FAX，多機能電話を標準装備した，複合機能をもったマシンです。タッチパネル操作でパソコン・ソフトを動かしながら電話をかけたり，ワープロで作成した文章をそのままFAX送信したりと，複合機ならではの機能をもっています。

ソフトウエアは現在百本以上あります。ソフトウエア・ライブラリ集「NAVI'S PARTY」をキヤノンにて準備しておりますので，ご利用ください。　[回答者：**田丸**]

「BJ-10V」は，MSXシリーズでどの程度使用できますか（リストの印字など)。また，マシン語でソフトを自作して，MSXでESC/Pの全機能を使うことは可能でしょうか。教えてください。

[高知県高知市・**一　五明19才**]

キャラクタ・ベースの打ち出しは可能ですので，プログラム・リストや「LPRINT」コマンドでの使用については，すべて対応可能です。イメージなどの印字はできません。

なお「BJ-10V」の制御コマンドはESC/Pですので，MSX用ソフトでESC/Pをサポートしているソフトがあれば印字できます。各ソフトウエアをご確認ください。

また，自作ソフトにてESC/Pの全機能を使い，「BJ-10V」を使用することは可能です。

[回答者：**Y**]

ソニー

「HB-F1XDJ」に付属のゲーム・プログラムブックをなくしてしまいました。手に入れる方法があれば教えてください。

[宮城県石巻市・**匿名希望？才**]

ゲーム・プログラムブックをなくしてしまった場合は，お近くのソニー・サービス・ステーションにて入手できます。　[回答者：**まるこ**]

MSX2+の「HB-F1XDmk2」を持っています。カラー・ディスプレイにつなげることができると聞きましたが，NECの「PC-KD854N」につなぐことはできますか？[三重県名張市・**上村栄一？才**]

「HB-F1XDmk2」がつなげられるのは，ビデオ入力端子があるテレビまたはディスプレイで，しかも入出力端子が21ピン・RGBアナログ・ディスプレイであることが条件です。

NECの「PC-KD854N」もRGBアナログ・ディスプレイですが，15ピンということで水平同期周波数がちがうため，「HB-F1XDmk2」をつなげることはできません。[回答者：**まるこ**]

「HB-F1XV」を持っています。クリエイティブツールIIIの「文書作左衛門」を壊してしまいました。修理の方法と料金を教えてください。

[**ツールこわし男14才**]

お近くのソニー・サービス・ステーションに壊れたディスクをお持ちください。新しいディスクと交換いたします。料金は2,500円程度です。

[回答者：**まるこ**]

ソニーのMSX用ビデオタイザー「HB1-V1」を入手したいのですが，通信販売はしているのですか。もししているのなら，方法を教えてください。

[神奈川県横浜市・**いんちくん？才**]

通信販売はしておりませんので，お近くのソニー販売店にてご購入をお願いいたします。

[回答者：**まるこ**]

ぼくはソニーの「HB-F1XDJ」を持っています。ゲームやミュージック・プログラムなどを打ち込んで聴いていると，だんだんBGMが雑音とともに小さくなってしまいます。最初から音が小さいときもあります。しばらくすると直るのですが，何が原因なのでしょうか。

もし修理できるなら，修理方法を教えてください。　[宮城県石巻市・**千葉正樹13才**]

これは故障の可能性があります。一度お近くのソニー・サービス・ステーションにてご相談ください。

[回答者：**まるこ**]

「HB-F1XV」のマニュアルをなくしてしまいました。どのようにして手に入れたらいいのでしょうか。価格も教えてください。

[鳥取県鳥取市・**CHOPIN17才**]

マニュアルはソニー・サービス・ステーションにて取り扱っております。価格はお問い合わせください。

[回答者：**まるこ**]

シャープ(ポケコン)

「PC-E550」でカナ文字フォントの書きかえをしたいのですが，方法がわかりません。できるだけ詳しく教えてください。

[神奈川県横浜市・**小澤雅之？才**]

フォントを書きかえることができれば，ひじょうに使いやすい。自分の好きなように文字の形を変えることができれば便利です。

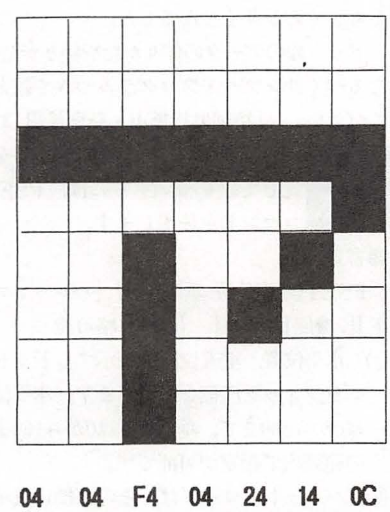
しかし残念ながら，ポケコンの文字フォントは，ROM(Read Only Memory)という書きかえができないメモリに記憶されています。

どうしてもというのなら，**リスト2**のような方法で文字を作ってみるとよいでしょう。

[回答者：**BATIAN**]

〈リスト2〉ポケコンで文字を作成するためのサンプル・プログラムと文字作成例

```
GPRINT "0404F40424140C"
```



応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

「誌上公開質問状」係

棋太平（きたへい）68K



教育機能

学習機能付



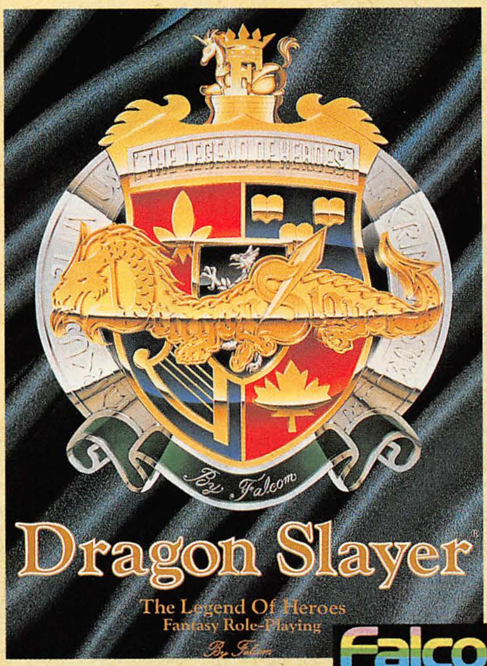
成長型
対局将棋

X68000 GS-071 5"2HD

¥9,700（税別）

定跡データ、棋譜データの保存には市販されているフロッピーディスクが必要です。





Falcom

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



写真は開発中の画面です。

MUTANT FIGHTERS

デス ブレイド

X68000

近日発売予定!!

THE LEGEND OF HEROES

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

X68000 近日発売予定!!

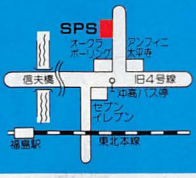
パソコン通信 ホスト局

SPS-NET TEL(0245)46-1167(代)

Tri-P接続ホスト局

〈入会方法〉 この度、入会手続が変わりました!!
SPS-NETへ入会ご希望の方は今すぐSPS-NET
0245-46-1167へGUESTアクセスしよう！
詳しくは、会員情報の「入会方法の案内」を御覧下さい。

登録料￥3,000(税別)
会費無料



(株)エス・ピー・エス

SPS

〒960福島市太平寺字過吹24-1 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます 尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください ●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください その場合、おつりのいらないようにお願いします



100
THE 100MEGA SHOCK!
第1弾
闘い
龍虎の拳™
りゅうこのけん
©1992 SNK CORP.
すべてを超える感動
102メガ
これからはゲームの常識は捨ててほしい。どこにもなかった大容量ロムカセットを「ネオジオ」にセットせよ。現実を超えたリアル。期待を超えた感動がはじけるザ100メガ・ショックシリーズ!「龍虎の拳」から、いよいよ始まる。

The Future Is Now
SNK

の頂点へ挑め。







史上空前の対戦格闘、近日登場。

すべてのファイター達を直撃する、とてつもない衝撃。ザ100メガ・ショック第1弾「龍虎の拳」。ハイパワーゲームマシンのさらなる挑戦が今、始動する。対戦格闘史上に新たなる興奮を刻みこむ、高速ズームアップ・スクロールバトル。超ビッグキャラクター8人のリアルな攻防。さらに気合システム、挑発ボタンによって高まる一撃のかけひき。102メガならではの格闘の頂点、ネオジオから。

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



過激なデスマッチ・ヒーロー、集結!

タイムマシンで各国より集められた8人の英雄。
最強の栄誉をかけデスマッチ・ステージに挑め。
近日発売予定・価格25,800円(税別)

ワールドヒーローズ

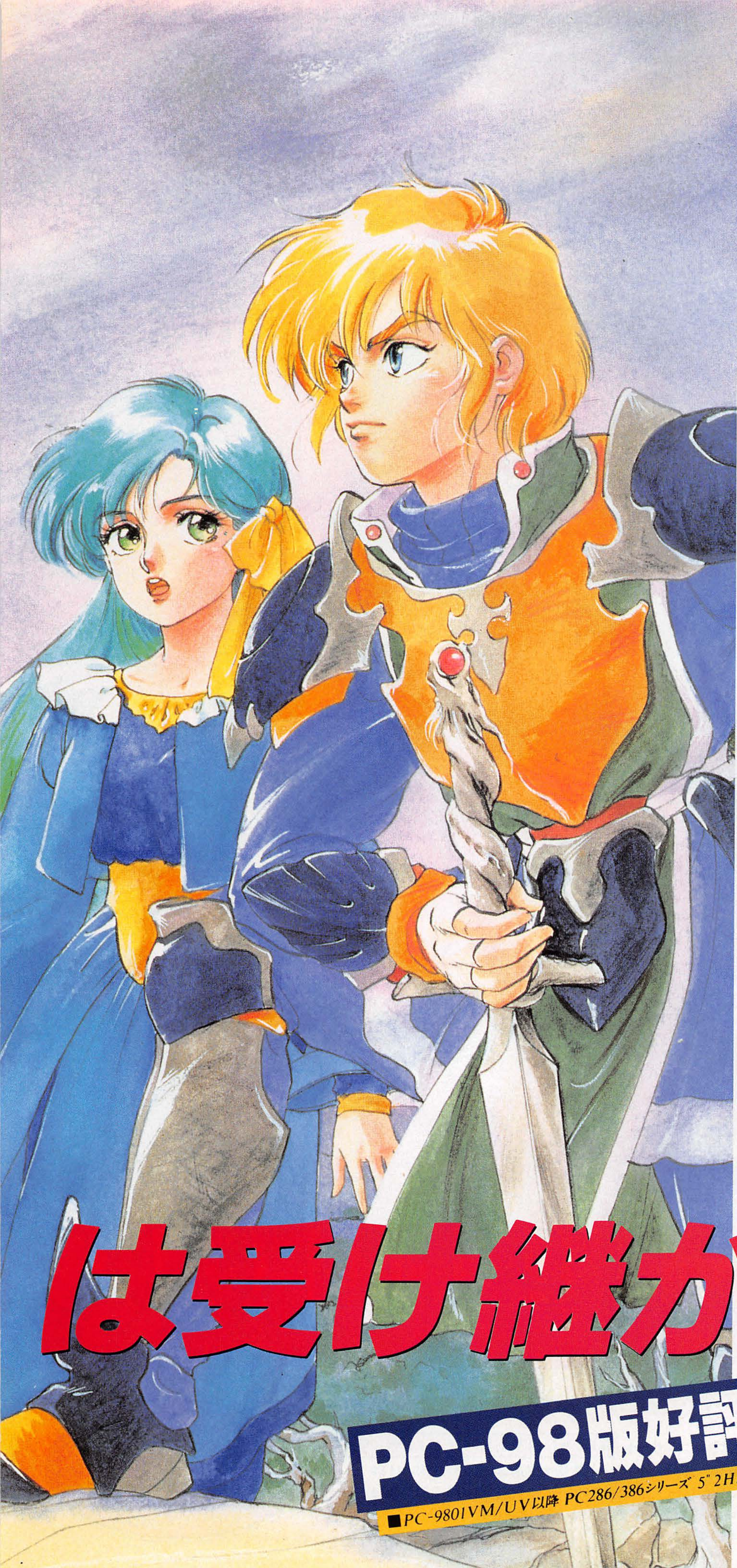




《ネオジオ耳寄り情報》上新電機での「ネオジオ」お求めは以下の各店で。
エキサイト難波店、エキサイト日本橋店、エキサイト阪急三番街店、エキサイト梅田店/
J&Pテクノランド、J&Pメディアランド、J&Pコスモランド、J&P京都寺町店、J&Pわかやま店/
Joshin郡山インター店、きしわだ店、せっつとんだ店、日本橋5ばん館、さんのみや1ばん館、わかやま店、しんおおみや店、ねやがわ店、ふじいでら店、みたか店

●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。なんでも相談室☎06(338)8188●ネオジオソフトカタログ差し上げます。官製ハガキに年齢、職業、住所を明記の上 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8㈱エス・エヌ・ケイBM8係まで。


英雄伝説 II
The Legend Of Heroes II
友情をつたえて――。
前作・英雄伝説で活躍したキャラクターたちと各地で出会い、
父セリオスの広げた友情の輪をアトラスが旅する。
友情の絆はいっそう強くなり、
冒険者に勇気と力を与える。
英雄たちの伝説
[PC-88版好評発売中!!]
■PC-8801 SR以降 5"2D×9
定価9,800円(税別)
イラストレーション 高田明美



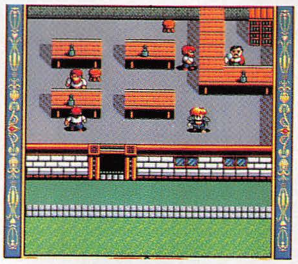
親切設計はそのままに、すべてがグレードアップ!!

●MPの表示・概念を一新



これまでのMPとはまったく違った新システムを採用。数字によるMPの表示を排除。使用可能な呪文キャパを表示し、より臨場感あふれる戦闘を実現。

●呪文の充実



単独呪文と全体呪文を区別。敵全体に攻撃可能なイグナに加え、新しい呪文も登場。攻撃の呪文もさらに充実。

●モンスターが戦闘画面上でアニメ処理

100体に及ぶ個性あふれるモンスターがアニメーションで動く。防御・呪文・特殊攻撃など、様々な動きを見せてくれる。

●さらに進化したオートバトル



前作好評だったAI機能搭載による オートバトルがさらに グレードアップ。より効率的な戦闘を実現。ビジュアルはすべて400ラインに変更され、BGMもサウンドボードやスピークボードに対応

●環境の充実

前作同様に各種ボードへの対応。またRAMドライブへの対応や、HDへのインストールが可能など、さらに環境は充実しています。



は受け継がれる。

PC-98版好評発売中!!

■PC-9801VM/UV以降 PC286/386シリーズ 5" 2HD×5，3.5" 2HD×5　定価9,800円(税別)

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501


Distributed by KING RECORDS
チョッピリ大人になった理恵がオモチャの国で見つけたものは…
New Album Release On 8.21
Heal Ring ～やすらぎの指輪～
杉本理恵
▼収録曲：恋するミュージアム／胸に秘めたDOLL／悲しくさせないで
ガラスのラビリンス／初恋伝説～星が生まれる日～／心の鍵／ピエロの予感
夜明けの詩／迷宮の彼方／やすらぎのゆびわ
（初回のみ16Pカラー写真歌詞ブックレット付）●CD:KICS-230 税込定価¥3,000
Rie Sugimoto
この夏、クライマックスは理恵と接近ミーティング!!
▶ニュー・アルバム「Heal Ring～やすらぎの指輪～」発売記念ミニ・コンサート
RIE SUMMER MEETING '92
●東京：8月23日(日)銀座山野楽器本店7Fイベント・スペース11:00am～【問】キングレコード㈱ 販売促進第1部03-3945-2114
●大阪：8月25日(火)江坂ブーミン・ホール（地下鉄御堂筋線江坂駅下車）12:00am～【問】キングレコード㈱ 大阪支店06-531-5224
●名古屋：8月26日(水)栄・03（ゼロスリー）11:00am～【問】キングレコード㈱ 名古屋支店052-251-8691
※入場方法等は8月21日リリースのCD「Heal Ring」内のアンケート・ハガキをご覧下さい。
NEWS!!
いよいよ11月
ファースト・コンサート決定!!
くわしくはファンクラブRie Station
03-3418-6464

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング G.M. シリーズ 発売元●キングレコード株式会社

VOCAL VERSIONで大人気の 南 翔子

初のソロ・シングル & アルバム登場!!

～この秋しみじみFEENA＝翔子を堪能～



ファルコム・レーベル
設立5周年特別記念盤

Album "FEENA ～南 翔子～"

9・26 Release !!

ミス・リリアに続いて、あの伝説の女神「フィーナ」をイメージした南 翔子によるアルバムが完成!! アレンジは、イースでもおなじみの米光 亮、他多数参加。イースやソーサリアン、ロードモナーク、ぽっぷるメイルなどからの曲を収録(全10曲)

収録曲

1. 女神たちの囁き(Ysより)
2. 風の踊り子(ロード・モナークより)
3. Waitting For The Night/その夜を待っている(ドラスレ英雄伝説より)
4. フェアリーブルーの誘惑(Ysより)
5. 向日葵(ドラスレ英雄伝説より)
6. TERMINATION(Ys IIより)
7. Tears of Love(SORCERIAN IIより)
8. 誰かがあなたを愛してる(ぽっぷるメイルより)
9. めぐり逢えるまで(Ys IIより)
10. 信じて欲しい(SORCERIANより)

CD KICS-238 税込¥3,000

C² World Ltd.

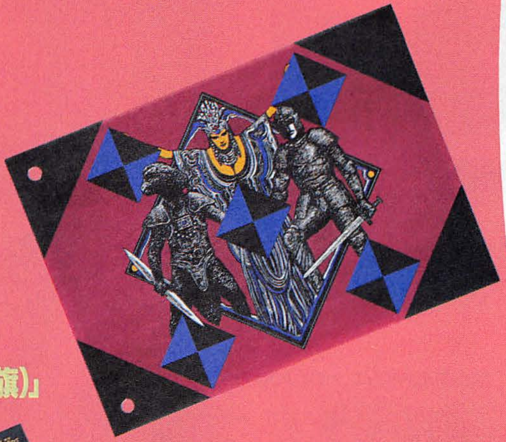
あげる。



POSTER
ポスター
SF＆ゲームファンにとって見逃せない
「アーリーキングダム・ポスター」
をプレゼント！



PAMPHLET & BOOK COVER
パンフ＆ブックカバー
特殊な素材（ユポ紙）を使用した
「特製ブックカバー」
今、パンフレットについてる！



NATIONAL FLAG
フラッグ（国旗）
丈夫な素材（不織布）に印刷した
「特製オリジナル・フラッグ（国旗）」



DISK
ディスク
ゲーム史上初！ナント！ゲームディスクに
「加藤直之氏オリジナルイラスト」
が印刷されている。それも、それぞれ違う
イラスト入り。（これはスゴイ！）

そのほかに、マニュアルは、32ページ・オールカラー。
そして、もうひとつ！ ユーザー登録カードをお送りいただいたお客様の中から抽選で
アーリーキングダム「通信ヴァージョン」の「超割引購入券」をプレゼント！

今買うと、

買って"トク"するアーリーキングダム
今、お買上げの方にオリジナル・アイテムをあ・げ・る!!



ゲーム史に残る名作 アーリーキングダム 絶賛発売中!!

PACKAGE
パッケージ
イメージ・Picture(手描き)と謎の女神のCG(コンピューター・グラフィックス)で構成された「2枚扉のパッケージ」



イメージイラスト
ゲームオープニング
キャラクターデザイン 加藤直之

EARLY KINGDOM

PC-9801シリーズVM21以降　EPSON-286, 386　MS-DOS Ver.3.XXおよび2フロッピーディスクドライブが必要です。VMシリーズでは、アナログボードが必要です。

ノーマルヴァージョン ¥12,800
通信ヴァージョン　¥ 9,800(セット価格)
+通信ソフト C²X'press ヴァージョン2
※通信ヴァージョンは、今秋発売予定です

ゲーム開発: KSK 株式会社 呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第2ビル302号 TEL048(646)0660

発売: C² 株式会社 シーツゥワールド
〒105 東京都港区浜松町2-1-18トップスビル3F
TEL.03-5473-8986

ポプコム大賞 '91特別賞
'91ログイン・ベスト・ヒット ソフトウェア企画賞
受賞

'92エキサイティング・ヴァージョン新登場!!

絶賛発売中

野球道 PLUS
'92 Xciting Version

■対応機種
PC-9801シリーズVM以降
EPSON-286、386
● 各NOTE対応
● バスマウス・純正ボード対応
9,800円+12,800円
野球道本体　C²X'press
セット価格9,800円

気軽に楽しむC²ネット! 会員募集中

パソコン通信ゲームから始まったC²ネット。入会金・手続きは一切不要。初心者の方でも気軽にアクセスできるとっても"アットホームなネット"です。ご入会手続きにオンラインサインアップが加わり、皆さんのアクセスをお待ちしております。詳しい内容はシーツゥワールドへお問い合わせ下さい。

通信販売のご希望の方は

商品名・対応機種・メディア・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、価格に消費税(3%)を加算して、現金書留または、銀行振込にてお申込み下さい。

● 振込先：住友銀行 浜松町支店
当座220141
㈱シーツゥワールド

KOEI

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 発売記念

光栄特別試写会に 伝説

協賛：㈱セガ・エンタープライゼス・東宝東和㈱・日本電気㈱・富士通㈱
協力：Oh! PC編集部・コンプティーク編集部・Theスーパーファミコン編集部・BEEP!メガドライブ編集部・ポプコム編集部・マイコン編集部・マイコンBASICマガジン編集部・マルカツスーパーファミコン編集部・ログイン編集部（アイウエオ順）
後援：駐日モンゴル国大使館・日本モンゴル文化交流協会



「信長の野望」「三國志」と並ぶ光栄・歴史三部作「蒼き狼と白き牝鹿」——
史上最大の帝王、チンギス・ハーンの物語を日蒙共同でついに映画化!!

モンゴルからユーラシア全体へと瞬く間にその勢力を広げた奇跡の英雄、チンギス・ハーン。彼の偉業が今、自らが築いた国・モンゴルの力でスクリーンによみがえる！
時は12世紀末。何世紀にも渡る略奪と争いの歴史に、モンゴルの民は疲れ果て、古来より伝わる救世主「蒼き狼」を待ち望む日々が続く。そんなある日、王家の血をひく草原の勇者・エスゲイにひとりの男子が誕生した。彼の名はテムジン。彼こそが後のモンゴル族のハーン（王）、チンギス・ハーンの尊称を受ける男だったのである——モンゴル民族唯一の書「元朝秘史」に基づき、ドラマティックに、ダイナミックに、「蒼き狼」チンギス・ハーンの生涯を描き出す超大作。撮影期間3年、登場する人馬はのべ10万騎。まさに破格のスケールで13世紀のロマンが再現される！

東宝東和配給・世紀の大作「チンギス・ハーン」の公開に先駆けて、光栄は特別試写会を開催！全国6ヶ所・合計5千組1万名様を抽選でご招待いたします。しかも、来場された方にはダブルプレゼント！どうぞ、ふるってご応募ください。

【ダブルプレゼント賞品】
●日本電気㈱：PC-9801FA……6名様
●富士通㈱：FM-TOWNS……6名様
●㈱セガ・エンタープライゼス：メガドライブ……12名様
●光栄：ファミコンソフト「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」……100名様
●光栄：サウンドウェア「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」（CD/CT）……1,000名様
●光栄：「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」ジグソーパズル……4,000名様　　その他多数の賞品があります。

【応募方法】官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業および希望の会場名をご明記の上、下記宛にお送りください。
（アンケートハガキは無効です）
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3
㈱光栄「チンギス・ハーン」試写会係

【応募締切】平成4年8月25日（当日消印有効）

【当選発表】ご招待券の発送をもって発表にかえさせていただきます。

【試写会日程・会場】
9/10㈭　大阪地区：厚生年金大ホール（6:00開場/6:30開演）
9/14㈪　東京地区：渋谷公会堂（6:00開場/6:30開演）
9/16㈬　札幌地区：共済ホール（6:00開場/6:30開演）
9/21㈪　名古屋地区：愛知（県）勤労会館（6:00開場/6:30開演）
9/23㈷　福岡地区：都久志会館（1:30開場/2:00開演）
9/25㈮　横浜地区：神奈川県立青少年ホール（6:00開場/6:30開演）

チンギス・ハーンの激動の生涯をゲームで体験！KOEIの『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズ好評発売中!!

愛に生き戦いに生きた英雄、チンギス・ハーン。
彼が抱いた夢が、ロマンが今、コンピュータゲームで再現される。
裏切りの続く日々の中で、血の絆がどれほどの力を持つか？
そして愛する人のために戦う男は、どこまで強くなれるか……？
あなたがチンギス・ハーンその人になった時、全てがわかる。



蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●ファミコン/パソコン各機種：9,800円
withサウンドウェア（CD付）：12,200円
●ハンドブック：1,860円（税込）
●ガイドブック：910円（税込）
●サウンドウェア　CD:H29E-20002:2,987円/CT:26CE-1002:2,678円（税込）

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

●パソコン：PC-8801SR以降・PC-9801VM/UV以降（9月発売予定）：9,800円
withサウンドウェア（CD付）：12,200円
●サウンドウェア　CD:KECH-1029:2,900円（税込）



株式会社光栄


蒼き狼(チンギスハーン)の蒼き狼、スクリーンに再来!!
カップルで1万名様ご招待!
豪華ダブルプレゼントつき!!
チンギス・ハーン
モンゴル文字復興に伴う教育募金のお願い
みなさんは『モンゴル文字』をご存知でしょうか? チンギス・ハーンがウイグル文字を原型にして作らせた長い歴史のある文字ですが、1950年より使用を制限されていました。現在では、この『モンゴル文字』を復興する運動が進められ、1994年に公式文字として書物・教科書等に再度使用されることが決定していますが、モンゴルでは、それに必要な印刷設備や費用が大幅に不足しています。
今回の募金はその運動を援助し、青少年の教育を少しでも手助けをするために行われます。集められたお金は、モンゴル大使館を通じて、教科書の制作等の資金として運用されます。
下記の金融機関にてお取扱いいたしますほか、試写会当日の会場でもお受けいたしますので、みなさまのご好意をお待ちしています。
横浜銀行日吉支店 普通1109554
富士銀行渋谷支店 普通2608018
住友銀行渋谷東口支店 普通1398076
さくら銀行渋谷西支店 普通3630900
「モンゴル大使館 元朝秘史(ゲンチョウヒシ)」係

HOME DATA

北の涯、そこには すべてのゴルファーの 夢と憧れがある

北の涯（はて）、アラスカ半島の大自然の中、
一瞬（ひととき）の夏開催される
「アラスカンマラミュートG.C.」。
1912年、J.P.モルガンが金鉱開発によって
得た財をすべてつぎ込んだ
貴族のためのゴルフコースである。
そこはわずか216名の会員が7月から8月の
2ヶ月間プレーするためにコースが整備される。
しかし世界中から集まる会員の中には、
残念ながら日本人の名はない。





★豪華付録★
HOW TO GOLFビデオテープ
付いています！

3D REAL SIMULATION GOLF

Alaskan Malamute G.C.

アラスカンマラミュートG.C.

最新のテクノロジーと飽くこと無き探究心が創りあげたリアルシミュレーションの最高傑作。遂に登場。

●今までにない超リアルシミュレーションを実現。

例えば、つま先の向きや斜面でのアドレス、フェイスの角度等、さらに細部のアドレスやグリップの調整が可能になりました。加えて、ボールのライだけでなく地面の状態までがショットに忠実に影響を与えてしまう等、今までに無い緻密なリアルシミュレーションを多数実現しました。

各ゴルフクラブの材質、形状等の特性を細やかなパラメーターで表現。119本ものクラブバリエーションの中から、自分の攻め方等に合わせたクラブセットを自由に組むことができます。

●スムーズ&クイックな操作システム。

アクティブ・ウィンドウシステムにより、クラブグリップ、アドレス、パワーの並行入力が可能に。従来とは違ったストレスのないスムーズ&クイックな操作感を体験できます。

●より自然でリアルな全画面フルグラフィック。

400ラインアナログ16色グラフィックに3Dスムーズシェイディングポリゴンドライバーを搭載し、より自然で立体感のあるグラフィック画像を実現。深緑な芝、遠近感のある木々や障害物等、今までにないリアルな雰囲気を演出しています。

●アラスカの大自然の美しさをそのままに、想像を絶する驚異のコースを再現。

リプレイ機能も完全装備、多彩なカメラワークでTV中継さながらの超リアルな臨場感を実現。もちろん、データの保存も可能。スーパーショットをいつでも再現することができます。

アラスカの大自然の雰囲気を演出する美しいグラフィックとアニメーションが魅力。例えばプレー中に雨が降り出したり、動物が現れたり、様々な演出が用意されています。

9月発売予定

アラスカンマラミュートG.C.
標準価格**12,800**円（税別）

●PC-9801シリーズ（VM以降）●NOTE対応●5"2HD、3.5HD●要640KB●要バスマウス（キーボード対応）●要400ラインアナログカラーCRT●16色専用（NOTE用モノクロ8階調対応●ハードディスク対応
※VMは16色ボード必要。但し、処理速度が遅くなります。

ノート専用版も同時発売

株式会社ホームデータ　〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10 ホームデータビル　TEL 078 — 261 — 2790㈹　FAX 078 — 261 — 2792



全米で大ヒットを記録した、13世紀のイギリスを舞台に展開する築城シミュレーション・ゲームいよいよ登場！ プレイヤーは、架空の王国アルビオンの城主になって先住民族ケルト人の地に拠点となる城を構築して領土を拡大します。しかし、その途中で様々な問題が発生します。封建制度のもとで強大な力を持つ教会や貴族、さらにはたびたび攻撃をかけてくるケルト人、刻々変化する近隣諸国情勢。それらを解決しながら立派な城を作るために、設計し、職人を集め、給料を払い、さらに住民の税金の取り立てなどを行います。様々な要素を解決しながら物語は進みます。はたして貴方はアルビオンの誉れ高い王として後世に名を残すことが出来るでしょうか？


あなたの決断を求める
様々なメッセンジャー


柱の配置や壁の配置などの
城のデザインを決めます


多くの専門の
職人・職工が働きます


ケルト人の攻撃には歩兵と
弓兵を配備して戦います


完成間近の城

発売元：ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉



最強のバトラーを目指し
今、戦いの火蓋は斬られた!
好評発売中
PC9801VM以降
7,800円
パソコン ウォーズ
ディスクバトラー
バトルシュミレーション
全く新しい本格的ディスクバトルシステムここに誕生!
ディスクのフォーマット形式、メディア、機種は関係なく
君のプライベートフロッピーからでも戦士が創造できる。
仲間同志でも対戦ができるゾ!
ソフトウェア戦士
データ集 VOL.1
◆絶賛発売中!◆
君のもっていない戦士もこれでOK!
価格 3,600円
ABA
発売元:㈱総合ビジネスアシスト アミューズメント開発部
〒460 名古屋市中区栄一丁目23-29 TEL 052-204-0505



First Quater第1回作品

鈴鹿4時間耐久レース・シミュレーション・ゲーム

風、スローダウン

SLOW DOWN



Special Thanks: Shinsuke Shimada

これは正しいバイクゲームです。

新・発・売

- ●個性的な8人から選んだパートナーと2人でレースに参加!
- ●マシンも性能の異なる8台から選択!
- ●予選レース20位以内で決勝レース出場!
- ●チーム監督として、ピットインなどの指示をコントロール!

PC-9800シリーズ、PC-286/386シリーズ(ノート対応)
[FM音源対応、要メインRAM 640KB]
3.5"2HD、5"2HD ¥9,800(税別)

決勝レースで3位以内に入賞すると、豪華賞品の当たる懸賞クイズがでるゾ!!
詳しくは商品をご覧ください。

優勝＝オリジナル・ブルゾン
２位＝オリジナル・Tシャツ
３位＝オリジナル・ステッカー

※写真のブルゾンは実際の賞品とデザインが異なる場合があります。





FQ
First Quarter

First Quarter 株日映 〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル4F

マイコンソフト

（アタリ仕様）PCエンジンにパソコン用ジョイスティックが使える。



「XHE-3」は、PCエンジン用ジョイパッド以外のパソコン用ジョイスティックを接続するためのアダプターです。アタリ仕様のパソコン用ジョイスティックであれば接続できます。また「XHE-3」には、デジタル/アナログ両方のジョイスティックが接続可能になっていますので、今まで発売されたPCエンジンのアナログ対応ソフトにも対応することができます。（アナログジョイスティック/ジョイパッドが必要になります）

PCエンジン本体のジョイパッドポートにXHE-3を接続して自分のお好みのパソコン用ジョイスティックを接続すればOK。

SELECTボタン、RUNボタンは「XHE-3」に付いていますのでゲーム中の選択やスタートはこのボタンを押します。

アナログモード対応ゲーム

- アフターバーナーII（NECアベニュー）
- アウトライン（NECアベニュー）
- オペレーションウルフ（NECアベニュー）

PCエンジン用ジョイスティックアダプター

for PC Engine XHE-3

好評発売中　標準価格2,500円（税別） ※メガ・ドライブ専用パッドではご使用になれません。

電波新聞社で発売中のアーケード感覚のジョイスティックXE-1シリーズを使えば、一層アーケード気分でゲームが楽しめます。



XE-1PRO　9,500円（税別）

オート連射・連射・マニュアルと3タイプのトリガ・セットが可能。4⟷8方向切り替えが可能。パソコン用ジョイスティック。



XE-1ST2　5,900円（税別）

マニュアル派のパソコン用ジョイスティック。4⟷8方向切り替えが可能。
メガドライブ、FM-TOWNSにも対応。



XE-1AP　13,800円（税別）

アナログ、デジタル両方に使えるジョイパッド。セガモードでメガドライブにも対応。
連射も付いている。

発売元：電波新聞社　出版販売部
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　☎ダイヤルイン03（3445）8201

企画開発：マイコンソフト　（電波新聞社大阪本社内）
〒530　大阪府大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル　☎06-203-2827

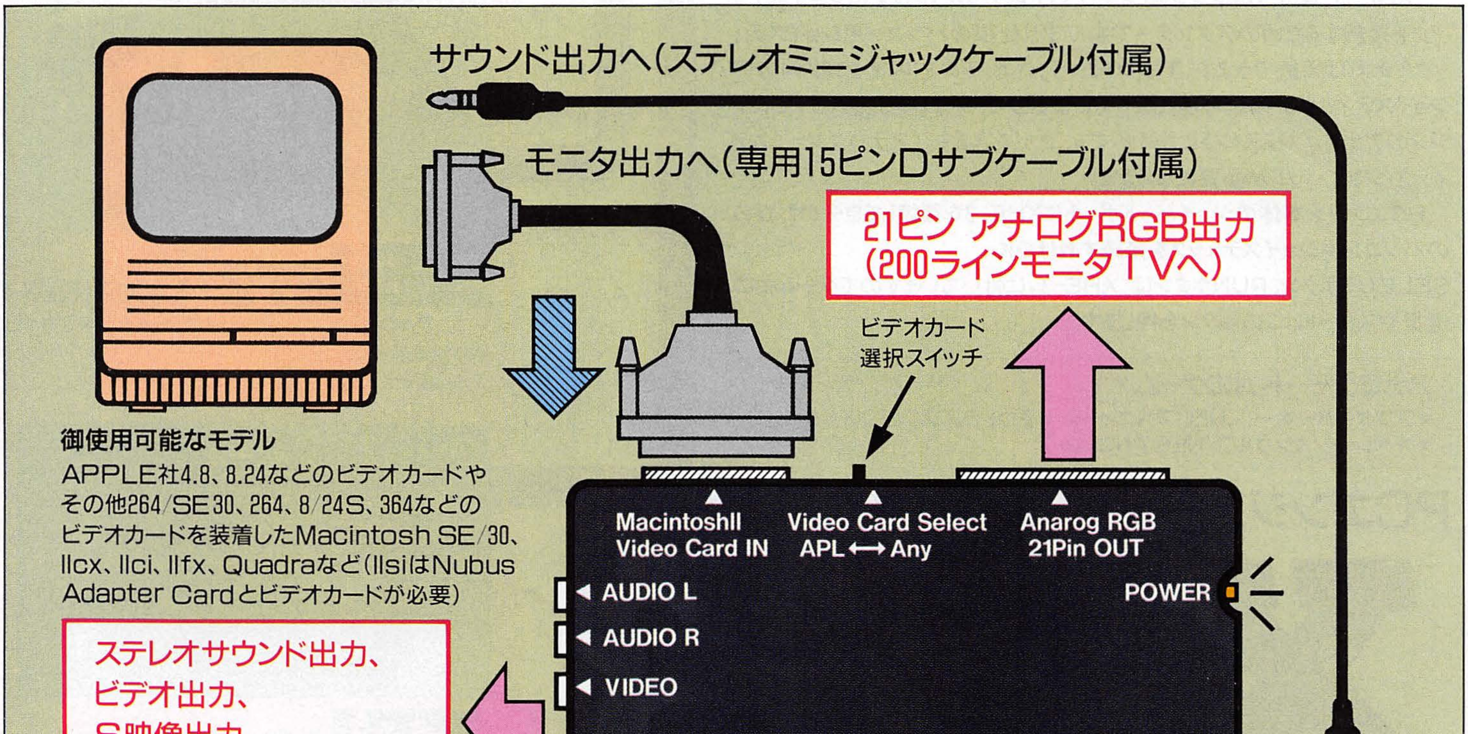
マックの映像が 大

▼21ピンRGB出力



大型画面を使ったプレゼンテーションやVTRの映像編集に威力を発揮します。

Macintoshのモニタ出力は，通常の400ラインのモニタより解像度が高く専用のモニタTVが必要ですが，このXMAC-1を利用することで，水平周波数15kHz，200ラインのモニタTVでMacintoshの映像を楽しむことができます。



御使用可能なモデル

APPLE社4.8、8.24などのビデオカードやその他264/SE30、264、8/24S、364などのビデオカードを装着したMacintosh SE/30、IIcx、IIci、IIfx、Quadraなど(IIsiはNubus Adapter Cardとビデオカードが必要)

※上記イラストは製品と一部異なる場合があります。

マイコンソフト

型TVで見れる。

▼S出力　　▼ビデオ出力





この画面は、MACRO MIND DIRECTOR 2.0で作成されたデータです。 ©1990-1991 MACRO MIND DIRECTOR INC.

アナログRGB/S/ビデオ同時出力可能。

〈主な利用〉

200ラインアナログRGB出力(21ピン)の他に,"S-映像信号"や"ビデオ信号"も同時に出力されています(マルチ出力)。

S-映像端子やビデオ入力端子を持った家庭用のTV,100インチサイズ液晶プロジェクターなどでの利用,Machintosh画面のVTR録画も可能です。24ビットビデオカードの利用で1670万色のリアルな色彩を余すことなく活用できます。

また,Macintoshからのステレオサウンドを XMAC-1のステレオ入力端子に入力すれば,これによりMacintoshで作成したアニメーションをそのままサンプリングサウンドと共にVTRに録画することができます。

接続に必要な15p-15p Dサブケーブルやサウンド用のステレオミニジャックケーブルが付属していますから,購入した直後から楽しめます。

大型大画面を利用してのデモンストレーションやプレゼンテーションやVTRを利用しての映像製作に威力を発揮します。

〈接続方法〉

接続方法はとても簡単です。Macintoshビデオカードから出力されるモニタ出力を付属のケーブルを使って,XMAC-1の15ピンモニタ入力端子に接続すればOKです。

XMAC-1本体にあるビデオカードセレクトスイッチ(APL↔ANY)をビデオカードメーカーに合わせた後,Macintoshをリスタートさせれば XMAC-1からは,200ラインのアナログRGB,S映像出力ビデオ出力が全て同時に出力されます。

御使用には,4.8,8.24,264/SE30,264,8/24S,364などのビデオカードが必要です。これらのビデオカードを装着しているMacintoshであれば,XMAC-1の利用が可能です。

〈注意〉
画面がチラついて見えますが,これはビデオカードの問題で,異常ではありません(8.24カードの256モードはフリッカーレス)。スキャンレートの関係で画面の全ての範囲は映りません(512×384ドットの範囲が有効)。

XMAC-1

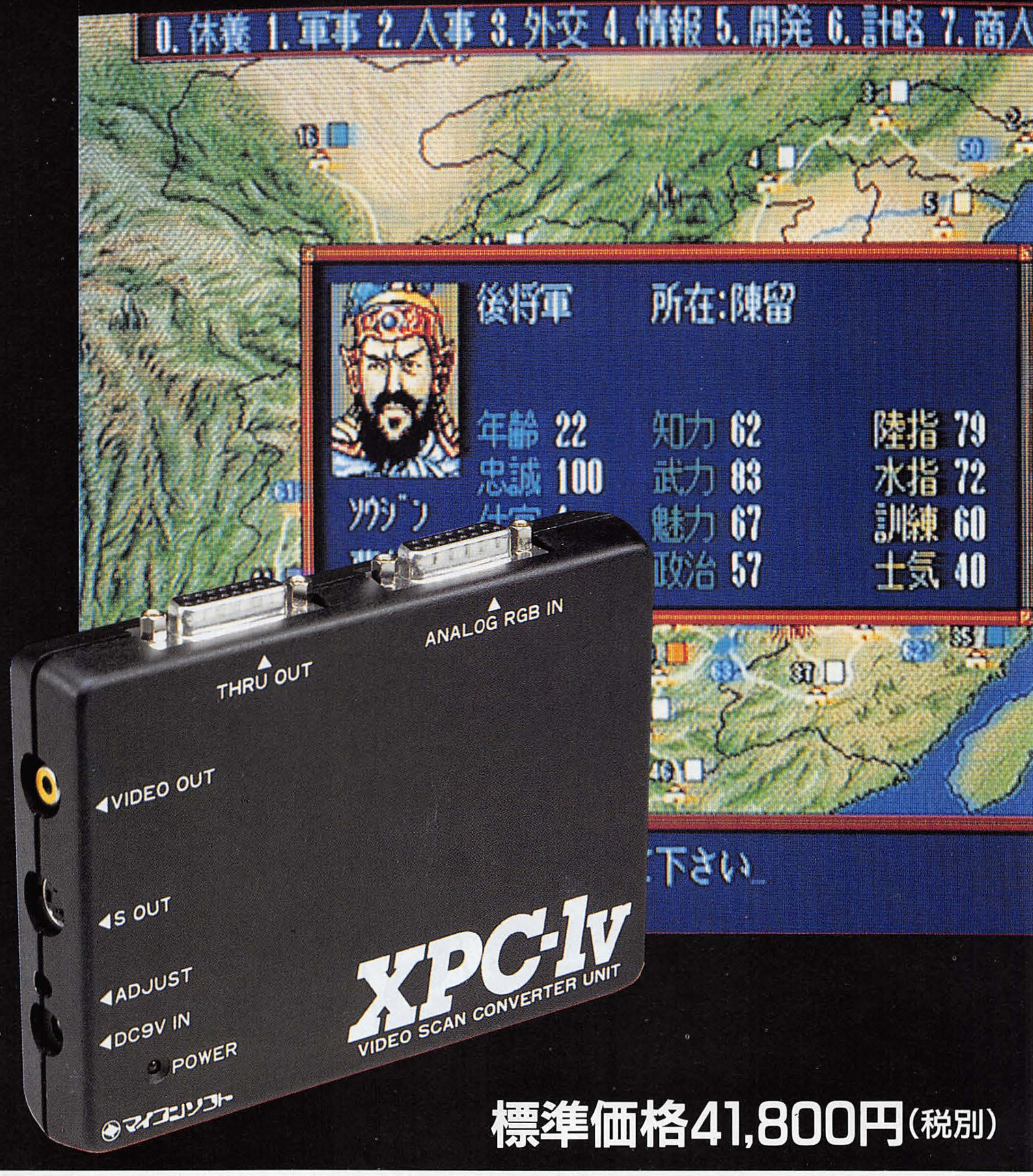
Macintosh RGB/S-Signal/Video Encoder Unit

標準価格27,800円(税別)　好評発売中

MacintoshはApple Computerの商標です。

発売元 電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)8201(ダイヤルイン)

PC98/286の画面が
大型テレビに映る!
ビデオに録画できる!



標準価格41,800円(税別)

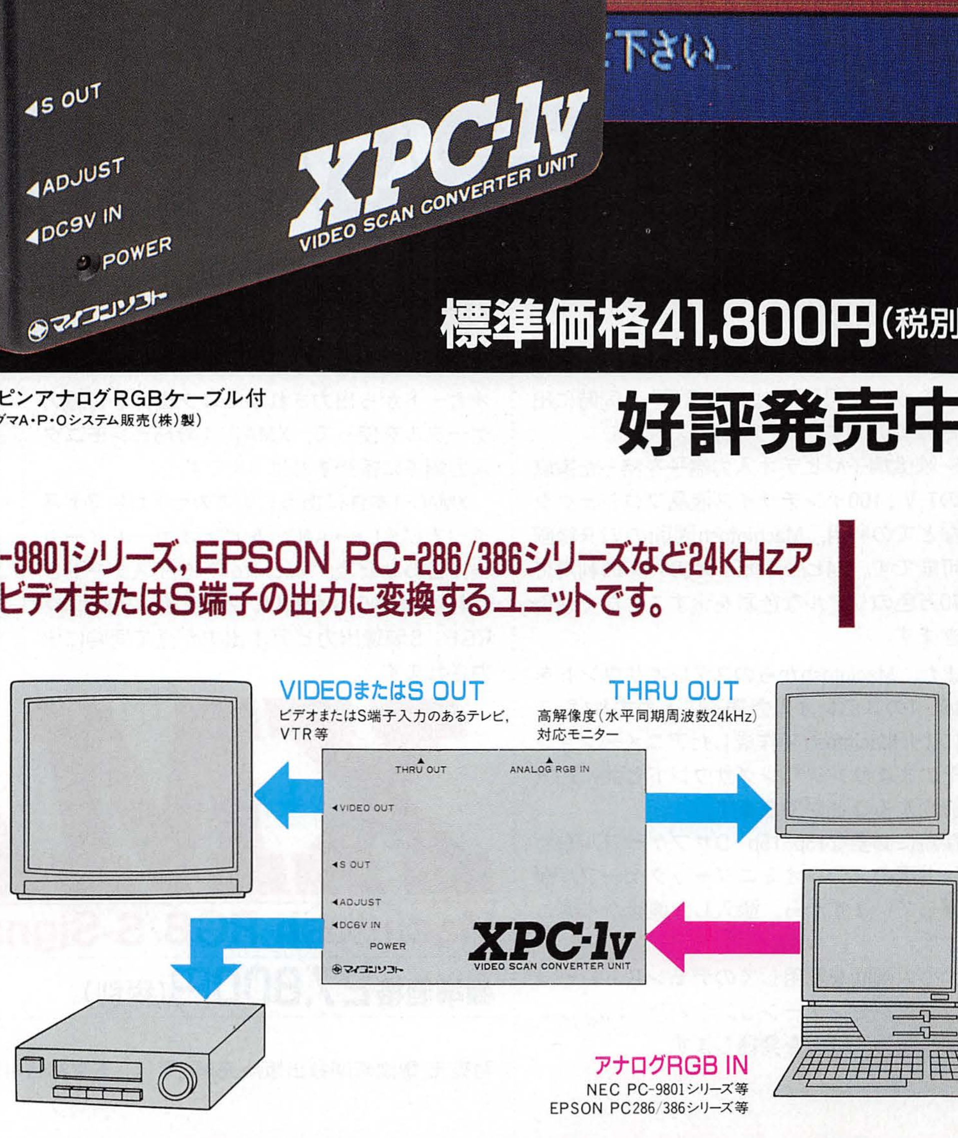
標準価格44,500円(税別) 15ピンアナログRGBケーブル付
(シグマA・P・Oシステム販売(株)製)

好評発売中

XPC-1vはNEC PC-9801シリーズ, EPSON PC-286/386シリーズなど24kHzアナログRGB映像出力をビデオまたはS端子の出力に変換するユニットです。

PC-98, 286/386など24kHzのアナログRGB出力を見るためには, 従来は高解像度(400ライン)対応の専用モニターが必要でした。

XPC-1vをお使いになると, この24kHzの信号をNTSC標準信号(15kHz)に変換してS端子またはビデオ端子のある家庭用テレビなどで見ることができ, ビデオ映像として録画することもできます。また, 24kHzの信号をスルー端子によって, 同時にパソコンモニターに出力できますので, プレゼンテーションを行なう際にも便利な設計となっています。



マイコンソフト



Lotus Development corporation
Lotusと1-2-3はロータスディベロップメント コーポレーションの登録商標です。この画面はロータス1-2-3で撮影したものです。

この画面は㈱ジャストシステムが著作権を有する一太郎Ver.3を例用して作成したものです。

©KOEI CO., LTD.
この画面は三國志IIIで撮影したものです。

PC-98/286用スキャンコンバーター・ユニット

XPC-1v

VIDEO SCAN CONVERTER UNIT

XPC-1vは，映像信号を変換する機械です。ご利用になるためには，この製品の他に，入力側に接続する映像信号機器と出力側に接続するテレビ，ビデオ等，そしてそれらを接続するためのケーブルが必要になります。

●入力側に接続できるもの

水平同期周波数24kHz（高解像度，400ラインモード）15ピンアナログRGB映像出力信号を持つ機器

NEC：PC-9801シリーズ（VM以降）
PC-98NOTE（NSE以降）※

EPSON：PC-286/386シリーズ
PC CLUB
PC-286NOTE/386NOTE※

※メーカー純正またはサードパーティ製のアナログRGB出力用のアダプターが必要です。詳しくは各メーカーにお問い合わせください。
※15ピンアナログRGBモニター用ケーブルが必要です。パソコン・ショップなどでお求めください。
※XPC-1vは24kHz出力専用です。31kHzや15kHz出力時の動作は保証されません。

●出力側に接続できるもの

ビデオ入力端子（ピンジャック）を持つテレビ，モニターS端子入力を持つテレビ，モニターVTR（ビデオデッキなど）S端子入力を持つVTRビデオプロジェクター15ピン入力端子を持つ，24kHz対応のモニターなど



※パソコンからXPC-1vへ接続する15ピンアナログRGBモニター用ケーブルは入っておりません，パソコンショップなどでお求め下さい。また，XPC-1vから家庭用モニターに接続する。S端子ケーブル，ビデオ出力ケーブルも入っておりません。家電販売店又はパソコンショップなどでお求め下さい。
※音声は入力側機器から直接とってください。　例：PC-98のFM音源ボードのLINE OUTなど。

企画開発 マイコンソフト㈱（電波新聞社大阪本社内）
〒530 大阪府大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル TEL 06-203-2827

発売元 電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111（大代表）



《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
アルダス㈱
イーディーコントライブ㈱
㈲苺ソフト
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウインキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
㈱カプコン
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱グローバルデータ通信
㈱ケーエスビー
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱コスモス・コンピューター
コナミ㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱ザイン・ソフト
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムセンター三重
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
ジュピタープロモーション㈱
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
ソフト屋しゃんばら
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈲ダイジュ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱デイアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューター・システム
東京書籍㈱
東京電化㈱
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
ノア
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
㈲ビング
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
㈱フタバ図書
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ボーランド
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
マイクロプローズジャパン㈱
㈱まつもと
緑電子㈱
㈱ミュージックネットワーク
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱リード・レックス
㈱リギー・コーポレーション
㈱リクルート
㈱リバーヒルソフト
㈱リョーサン
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈92.7.15現在〉

7月15日現在、160社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

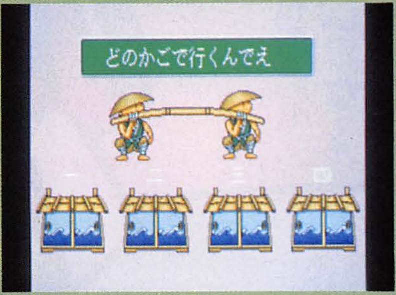
マイコンソフト

好評発売中!!

苦胃頭（くいず）捕物帳™

キミの頭と
胃を破壊する
思考クイズゲーム







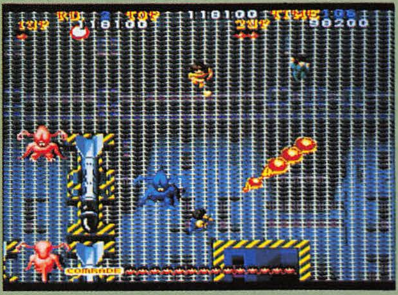
南は九州から北は北海道まで捕物道中記〃 下手人（げしゅにん）が出題する問題を解答し，各地を根城（ねじろ）とするボスを捕える苦胃頭捕物帳。2択，3択，4択，近道とキミの頭脳と運のみが武器となる。問題は約2500種，電波オリジナルも入っている。

X68000 5インチ2HD 1枚 標準価格**5,300**円（税別） ©TAITO

ALIEN SYNDROME

巣くっているのは
超不気味生命体。
SFXシューティングゲーム







スペース・コロニーが実現した199X年，惑星アルファーに生息していたエイリアンが宇宙船内に侵入してしまった。船内のエイリアンを排除し，仲間を救出する為リッキー／マリーに宇宙船爆破指令が発せられた。

X68000 5インチ2HD1枚 標準価格**5,800**円（税別） ©SEGA

発売元 ㈱電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03（3445）6111（大代表）

企画・開発 マイコンソフト
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル（電波新聞社 大阪本社内） ☎06（203）2827

アメリカ発のビッグなSLGが日本に上陸！

トピックス

文明開拓SLG『シヴィライゼーション』PC-98版への移植正式決定！

Written by 猪野清秀

『パイレーツ！』や『レイルロード・タイクーン』など，独特のゲーム・システムと，遊びやすさが光るゲームをつぎつぎに創りだすアメリカのゲーム・デザイナーといえばシド・マイヤー。マイクロプローズ社から発売される彼の作品は，いずれも多くのユーザーに愛されるものとなっている。

さて，以前海外ソフトのコーナーでも紹介した，彼の最新作である文明育成SLGシミュレーション・ゲーム『シヴィライゼーション（CIVILIZATION）』が，今年の9月に，PC-98VM21以降の機種を対象に移植されることが決定した。

今回は第一報として，概略などについて説明していこう。

なんとアメリカ初，3賞同時受賞

アメリカやイギリスなどでは，パソコン・ゲームに対していろいろな賞が設けられている。毎年，優れたゲームに多くの賞が贈られ，そのゲームのすばらしさがたたえられるのだ。

昨年，『シヴィライゼーション』はアメリカ初の快挙を成し遂げた。というのは，今までどんなパソコン・ゲームも得ることができなかった「ベスト・ストラテジー・ゲーム」「ベスト・エンターティメント・ソフトウェア」「ベスト・コンシューマ・プロダクト」の3賞を，いとも簡単に受賞してしまったのだ。

これはパソコン・ゲームのグランド・スラムを達成したのに等しい価値がある。それほどまでに『シヴィライゼーション』は，海外で支持を集め，多くの人に愛されたゲームなのである。

偉大なる文明開拓・戦略SLG

『シヴィライゼーション』は文明の起こりから近未来までを再現するSLGだ。プレイヤーはこの文明の支配者となって，歴史の流れにうまく乗り，他文明との競争を外交や戦争で勝ち抜き，技術革新を推し進めていかなければならない。

ゲームをはじめた直後，プレイヤーの文明圏は，ほんのわずかの集落。住民も，やっと知的文明を持ちはじめたばかり。適切な場所に定住し，農地を耕していくうちに，住民は増え，町は発展していく。

住民が増え，開発できる地域が広がってくれば，鉄や木材などの資源が採掘され，知識欲旺盛な人たちはいろいろな発明品を創りだす。これが繰り返され，自分の文明圏の文明が発達していくのだ。

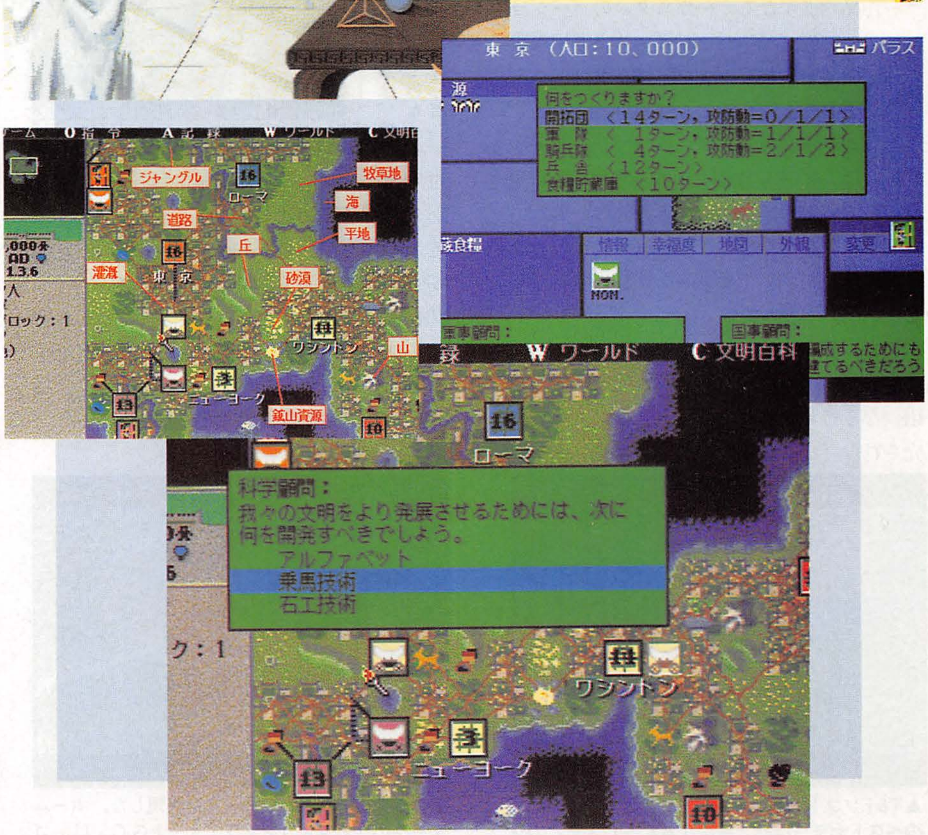
しかし同時期に，同じ世界の中で，別の文明圏も成長を続けている。いずれ，これらの文明圏との接触があることだろう。このときに，どういった対応をするかはプレイヤーしだい。戦争をして相手を叩き，略奪品を獲得するのも一つの手だて。同盟を結び，文化交流や貿易を行ない，両者の共存と繁栄を望むのもいいかもしれない。

数々の難関を乗り越え，自分の文明圏を宇宙に飛び立たせることができれば，めでたくゲームは終了する。戦術，戦略，外交，生産，都市計画などなど，じつに多くのポイントを押さえ，的確に判断していかないと生き残ることはむずかしい。

『シヴィライゼーション』の移植はマイクロプローズジャパンから，9月18日発売予定で進行中である。予価は12,800円。新しい情報が入りしだい，また報告することにしよう。







※掲載されている画面写真はすべて開発中のもので，ゲーム内容そのものも含めて製品とは異なる場合があります。

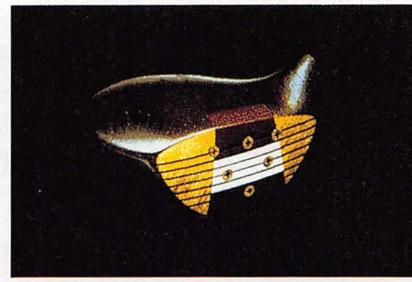
■マイクロプローズジャパン：〒183 東京都府中市宮西町1-16-3　第一よしみビル5F　☎0423-33-7785

この夏発売のパソコン版3Dゴルフゲーム，3本まとめて楽しもう！

今年の夏は，ゴルフ三昧！

GOLF

ペブルビーチの波濤
ビッグオナー
アラスカンマラミュートG.C.



Written by いたばし

4年に一度のオリンピックがバルセロナで開催され，今年の夏はすっかり「スポーツの夏」になったようだ。プロ野球ペナントレースも後半戦，高校野球もいよいよはじまる。GIクライマックスも楽しみ……っとこれはプロレスの話。

パソコン・ゲームでも，7〜9月にゴルフゲームがたてつづけに登場する。今回は，T&Eソフトの『ペブルビーチの波濤』，アートディンクの『ビッグオナー』，ホームデータの『アラスカンマラミュートG.C.』の3本をまとめて紹介していこう！

このゲームのここがウリだ！

今回ここで紹介する3本のゲームは，どのソフトも他のソフトにはない特徴をもっているんだ。

T&Eソフトの『ペブルビーチの波濤』は，最近目立ってきた「ハードディスク専用版」のゲームだ。システムは，同社の超ベストセラー作品『遙かなるオーガスタ』のバージョン・アップ版だが，ハードディスク専用ならではの機能が満載だ。また，豊富なコースデータがそのまま使えるのも強みだ。

ホームデータの『アラスカンマラミュートG.C.』は，ゲーム名と同じ名前のコースを題材としているが，最新の技術を使った美しい画面や，とことんまでこだわった設定の数々は「超リアル・シミュレーション」の名に恥じない内容となっている。

先の2作が「ゴルフ」に焦点をおいていたのに対して，『栄冠は君に』や『A列車で行こうIII』などでおなじみのアートディンクから発売された『ビッグオナー』は，ゴルファー人生をシミュレートしたゲームだ。プレイヤーは，19才から50才までの間に永久シードプロを目指すんだ。もちろん，ゴルフプレイの部分だって十分満足させてくれている。マウスの前後運動によってショットするという斬新なシステム，地域や季節によって樹木や色彩が変わるコース・グラフィックなどなど，簡単かつ本格的だよ。

どれを選ぶかは好みしだいだ。



◀アートディンクの『ビッグオナー』は，ゴルファー人生に注目したシミュレーション・ゲームだ



▶『ビッグオナー』のゲーム・システムは，マウスの前後運動で行なうという画期的なものだ

「ショット」のシステムは？

ここでは，ゴルフゲームの命とも言える「ショット」のシステムを各ゲームごとに紹介しよう。

『ペブルビーチの波濤』は，テイクバック，ボールのインパクト，ともにルーレットのようになっていて，うまくタイミングを合わせないと，思うようには飛ばない。

『アラスカンマラミュートG.C.』も似たような感じだが，アドレス（とくにスタンス）を細かく設定できたり，テイクバックの位置を決められたりと，よりリアルになっている。

『ビッグオナー』は先に紹介したとおり，マウスを後ろに引くとテイクバック，前に押しだすとスイングするというユニークなものだ。

どのシステムも三者三様，独創的かつ緻密なシステムに仕上がっている。



◀「背景設定」「リプレイ機能」など，ゴルフのプレイ以外のところの機能も充実してきている。



▶リアルな画面を快適にみせるため，最近ではハードディスク対応・専用版も多くなってきた



▲T&Eソフトの『ペブルビーチの波濤』は，同社のベストセラー作品『遙かなるオーガスタ』のシステム・バージョン・アップ版だ



▲アラスカの隠れた名コースを再現した，ホームデータの『アラスカンマラミュートG.C.』は，ゴルフゲーム屈指の美しい画面を実現

今年の夏は，ゴルフ三昧！

『オーガスタ』がパワーアップして新登場！

ペブルビーチの波濤（はとう）



■発売元：T&Eソフト
■対応機種：PC-9801VM以降（ハードディスク専用）
■価格：14,800円
■発売中

『遥かなるオーガスタ』とは？

まずは，前作にあたる『遥かなるオーガスタ』を知らない人のために，簡単に説明しておこう。

『遥かなるオーガスタ』は，三次元画像処理システム「POLYSYS」を使って制作された，3Dゴルフゲーム。マスターズで有名なオーガスタと契約し，詳細なコース設計図と綿密な現地取材によって，コースを忠実に再現したという大作なのだ。ゲームの中でも，芝，ラフから樹木の葉にいたるまで，ボールに対する抵抗値が設定されているので，ボールの動きもじつにリアル。他のゴルフゲームにはなかったこの細かさが話題を呼んだ。

その後も，『エイトレイクスG.C.』『ワイアラエの奇蹟』などのコースデータがぞくぞくと発売され，スーパーファミコンなどにも移植された，まさにコンピュータ・ゴルフゲームの代表作というべき作品だ。

HD専用で，大幅にパワーアップ！

そしてこの『ペブルビーチの波濤』だが，これは『遥かなるオーガスタ』のシステムをよりおもしろく，より感動的に，よりリアルに仕上げた，いわばバージョン・アップ版だ。ゲーム・システム自体（ボールの打ちかたなど）には変更点はないが，グラフィックはより美しく，よりリアルなものに仕上がっている。

なかでも，コースマップなどを消して「全画面ビジュアル」を実現したことが大きなちがいだろう。これに，ボールの落下地点側からの視点で追いかける「ドロップ・ポイント・ビュー」や，ボールの視点からの「ボール・ポイント・ビュー」と組み合わせて作られる映像は迫力満点。

また，「天候の変化」が起こるのも大きな特徴。とくに雨天時のプレイは，ボールの跳ねかたなどが大きく変わるから，同じコースでも攻略法がガラリと変わる。

これらはすべて，ハードディスク専用だからこそできた離れ技。最近は100MBクラスのHDも安くなってきたし，これからはHD専用のゲームがどんどん増えるんじゃないかな？

ここが変わったぞ！

①大迫力の画面を実現！



▲コースマップなどを消して，全画面ビジュアルを実現。ドロップ・ポイント・ビューやボール・ポイント・ビューと合わせて，より美しくなった大迫力映像が楽しめる！

②天候の変化を再現！



▲自然の変化と戦うスポーツ，ゴルフ。『ペブルビーチの波濤』では，天候の要素が追加されて，よりリアルに。雨天時のプレイではプレイヤーの腕が問われる。

③リプレイ機能，搭載！



▲ホールインワンや，奇跡のミラクル・ショットなど，感動の場面をファイルに記録して，いつでも見ることができる。直前のショットを見ることも可能。

④スキンズマッチが増えた！



▲スキンズマッチは，各ホールに賞金が賭けられ，勝ったプレイヤーがもらえるというものだ。引き分けのときはつぎのホールへ持ち越しとなる。一発逆転もあり，おもしろいぞ！

画期的！ 前作のデータもパワーアップ！

さて，ここで気になるのが，『遥かなるオーガスタ』や『ワイアラエの奇蹟』などのコースデータとの互換性はどうなっているのかという点だろう。せっかくシステムがバージョン・アップしても，今までの資産がすべてムダになってしまうのでは意味がないからね。

しかし，安心してほしい。今までに発売されたすべてのコースデータが使えるうえに，この『ペブルビーチの波濤』と同じように，バージョン・アップしたシステムでPLAYすることができるのだ。つまり，オーガスタをワイドな全画面ビジュアルで楽しんだり，エイトレイクスG.C.でスキンズマッチをすることもできるというわけ。リプレイ機能でスーパー・ショットを再現できるのもうれしいね。

パソコン・ゲームでは，システムがバージョン・アップしても「別のゲーム」として扱われ，それまで発売されていたデータ集との互換性がなかったり，安い価格で交換といったことさえ，ほとんど行なわれなかった。

しかし，『ペブルビーチの波濤』のように，互換性を持たせるだけでなく，データ集もバージョン・アップに対応してくれれば，ユーザーも安心して購入できる。メーカーも多くの意見を聞くことによって，さらにバージョン・アップして，さらにすばらしいゲームをつくりだすことができるはずだ。

いままではメーカー側から一方的に「作りっぱなし」の状態だったが，このゲームのように，「育てる」ことも必要な気がする。

■T&Eソフト：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 ☎052-773-7770

ゴルフ人生，楽ありゃ苦もあるさ

ビッグオナー

BIG▶HONOUR

■発売元：アートディンク
■対応機種：PC-9801VX以降（要マウス：ハードディスク対応）
■価格：12,800円
■発売中



ゴルフ“人生”シミュレーションだ

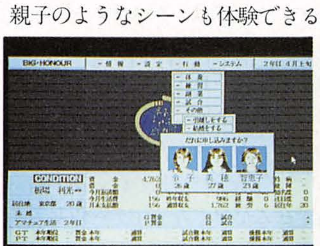
高校野球シミュレーション『栄冠は君に』シリーズや，経営シミュレーション『A列車で行こうIII』などでおなじみのアートディンクから，3Dゴルフゲームが登場した。

普通にゴルフを楽しむこともできるけど，そこはアートディンクのゲーム，ただのゴルフゲームでは終わらない。プレイヤーはゴルファーとなって，19才のアマチュア選手からはじめて，50才までに永久シードプロになるべくがんばるという，いわば「ゴルファー・シミュレーション」なのだ。ちなみに，これは「人生ゲームモード」といい，ゴルフゲームだけを楽しむときは「ゴルフ・オンリー・モード」で遊ぶことになる。

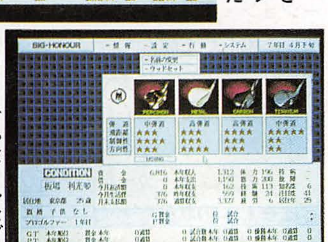
「人生ゲーム」では，半月ごとにコマンドを入力していく。スタート直後，プレイヤーの力はまだまだヒヨッ子。まずは，基礎体力と技術をつけるために，ひたすら練習だ。練習資金や生活費を稼ぐための副業（アルバイト）も忘れてはいけない。

こうして力をつけて試合に出場していって，将来的には永久シードプロ（引退するまでシード権を持てる）になるのが目的だ。

しかも，結婚や不動産の購入など，ゴルフ以外のイベントも用意されている。なかでもおもしろいのが，子供が男の子だと，19才になるとプロ・ゴルファーになるというもの。杉原親子や，マンガ『青空しょって』の飛田親子のようなシーンも体験できるかもね。



◀ゴルフだけじゃなく，結婚や不動産の購入などもできる。まさにゴルフ人生シミュレーションだ



▶クラブやボールなども自分の好みに合わせて自由に選択できる。ウェアも6種類から選べるぞ

簡単操作でミラクル・ショット！

このように，一風変わったゴルフゲームの『ビッグオナー』だが，実際にボールを打つときのシステムも，他のゲームとはまったくちがった，なかなか斬新な方法を採用している。

なんと，マウスを後ろに引くことでテイクバック，そこから前に転がすとスイング，ボールをショットするんだ。このとき，前へ転がすスピードが速ければ，それだけ速くスイングしたことになり，遠くへ飛ばすことができる。また，マウスを右斜め前に転がせばドローボール（左曲がり）が，左斜め前に転がせばフェードボール（右曲がり）が打てる。ちなみに，インパクトについてはなにも考える必要がない。プレイヤーは，マウスの転がしかただけに気を配っていればいいんだ。

このほかにも，マウスボタンのクリックによって，スピンをかけたり力を加減したりと微妙なボール・コントロールも可能になる。簡単な操作で，さまざまなショットを使いわけることができるんだ。





▲加藤俊輔氏の設計した「シーロックゴルフクラブ」は，起伏に富んだ美しいコースだ

自分で打たなくてもゲームが進む!?

いくらシステムが簡単だといっても，いつも実際にプレイヤーが考えたとおりに打てるとは限らない。それに，もともとゲームに慣れ親しんでいない人にとっては，このシステムでもむずかしく感じるかもしれない。

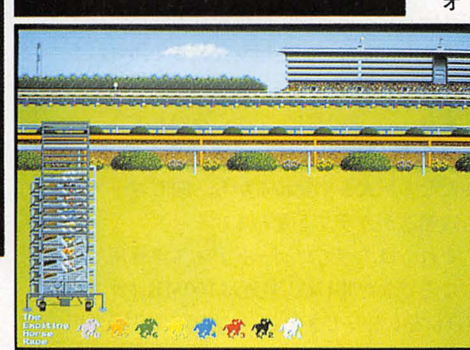
そんなときに役立つのが「オート・ショット機能」だ。ショットの方向とクラブ選択をすれば，現在の自分のパラメータに応じて，コンピュータが自動的に打ってくれる。つまり，パラメータが高い人は，チップインなどのミラクル・ショットをする可能性があるし，パラメータの低い人はイージー・パットでも外すかもしれないというわけ。だから，ゲーム中にがんばってパラメータをあげておけば，大事な場面をコンピュータに任せることもできる。

また，「オート・ショット」はレベル0から3の4段階にわかれている。レベル3になると，一瞬のうちに18ホールのプレイ結果が表示される。極端な話，一度も自分でボールを打たなくてもゲーム進行に支障はないんだ。

◀ゴルフゲーム・モードの画面。季節や地方によって木の種類や芝の色が変わる。こってるよね！



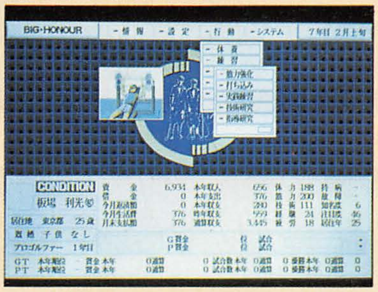
◀『ビッグオナー』にはじつにたくさんのコースが用意されている。オリジナル・コースもあるよ



▶おまけの競馬ゲーム。向正面を走っているときにメイン・スタンドが見えるのが泣かせる

一流プレイヤーへの道

①まずは基礎体力をつけよう



▲どんなスポーツでも，トレーニングが大事。筋力強化や打ち込みでパラメータを上げよう。技術研究は，技術値を上げつつ疲労を減らせることを覚えておくといい。

②副業で資金稼ぎ



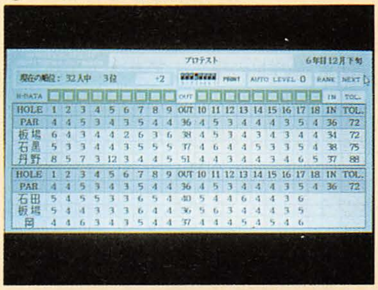
▲アマチュア時代は，「重労働」「軽労働」「キャディ」「インストラクター」の4種類。疲労にさえ気をつけていれば，「重労働」が一番儲かる。プロになると「テレビ出演」「ゴルフ場設計」など，内容が変わるぞ。

③腕は実戦で磨くべし！



▲どんな難コースでも，実戦練習を繰り返せば攻略しやすくなる。自分の目標とする大会のコースを前もって知っておけば，好成績を残しやすいぞ。パラメータ面でも，経験値が上がる数少ない練習方法だ。重宝すべし。

④いよいよ試合だ

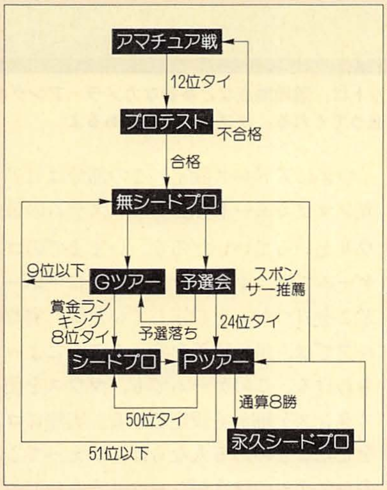


▲まずは，年に4回開かれる「アマチュア選手権」に出場して，プロテストへの出場権を得よう。見事獲得したら，年末のプロテストだ。いままでの練習できたえた腕の見せどころだ。シーロックG.C.は手ごわいぞ！

⑤プロテスト合格。そして…



▲規定の成績でまわれれば，ようやくプロになれる。しかし，一流プロへの道はまだまだはじまったばかり。これからガンガン試合にでて，賞金を稼ぎ，永久シードプロになるべくがんばるのだ！　健闘を祈る！



美しいコースが満載

ゴルフの楽しみの一つに，四季折々いろいろなコースでPLAYするというのがある。現実でもゲームでも，同じコースばかりでは飽きてしまうし，腕だってなかなか向上しない。

その点，『ビッグオナー』なら大丈夫。日本全国に12コース216ホールものゴルフコースが用意されているんだ。「人生ゲーム」のときには，交通費などの兼ね合いで，すべてのコースをいつでもPLAYするというわけにはいかないけど，「ゴルフ・オンリー」なら自由にPLAYできるよ。一つのゲームで，これだけの数のコースを持つゴルフゲームはないんじゃないかな？これなら飽きる心配はない。

グラフィックもとても美しい。樹木のトンネル，海に突きだしたグリーンなどが，最新の技術を使って見事に描かれている。しかも，地域や季節によって樹木の種類や色がちがうんだ。沖縄のコースでは樹木がヤシの木だったりするし，夏には緑でいっぱいでも，秋には紅葉で彩られる。ゲーム自体だけではなく，視覚的にも楽しめるように，細かいところまで工夫されている。

そうそう，このゲームには「シーロック・ゴルフコース」というオリジナル・コースが収録されているんだ。このコースは，日本を代表する設計家，加藤俊輔氏がこのゲームのために設計した，いわば，『ビッグオナー』のトレード・マーク的なコースだ。

「自然の一部を借り，静かに同居させてもらうような思いで設計する」という加藤氏のモットーのとおり，海に突きだした小さな半島を利用して作られた美しいコースだ。なかでも，このコースの名称にもなっている，海に浮かぶ岩“シーロック”が見える17番ホールは一見の価値ありだよ。

競馬もできるぞ！

ゴルフゲームのはずなのに，『ビッグオナー』には競馬ゲームが付いてくる。「人生ゲーム」のなかの「休養コマンド」の一つなんだけど，これがオマケとは思えないほどよくできている。

レースは8頭立てで行なわれ，単勝・連勝の2とおりの馬券が1万円単位で買える。スポーツ新聞などでよく見るような，くわしいデータはでないが，出走前の騎手のコメントを聞くことができる。プレイヤーは，そのコメントを参考に馬券を買うわけだ。ただ，ゲーム・センターにあるメダルゲームの競馬のように，うのみにすると大損するよ。

システムは簡単に作られているが，グラフィックはなかなかのもの。オッズの掲示板も感じがでているし，実際に馬が走っている画面では背景がちゃんと変わるんだ。メイン・スタンドや大型モニタなど，よく描きこまれていて，競馬ファンなら思わずニヤリとしてしまう。アートディンクの次回作に「競馬ゲーム」を期待してしまうほどだ（笑）。

このように，なかなか楽しめる競馬ゲームだけど，注意しないといけないのは，あくまで「休養コマンド」の一つであること。いくら楽しいからといって，競馬ばかりやっていると，ゲーム内の時間もいたずらに消費してしまうし，資金だって馬鹿にならない。確かに当たれば儲かるけれど，『ビッグオナー』はゴルフゲームなのだから，ギャンブルはほどほどにしておこうね。

■アートディンク：〒261 千葉県千葉市美浜区高州1-21-1　☎043-279-9392

GOLF

超リアル・ゴルフゲームがついにベールを脱ぐ

アラスカンマラミュートG.C.

■発売元：ホームデータ　■価格：12,800円
■対応機種：PC-9801VM以降　■発売日：9月発売予定



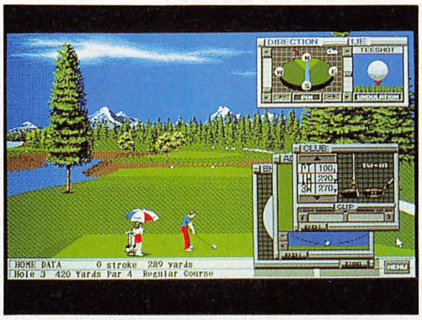
幻のコース，アラスカンマラミュート

みんなは「アラスカンマラミュート」を知っているかな？　「犬の種類」と答えた人は相当な犬好きなんだろうね。でも，ここでいう「アラスカンマラミュート」とはゴルフコースのことだ。

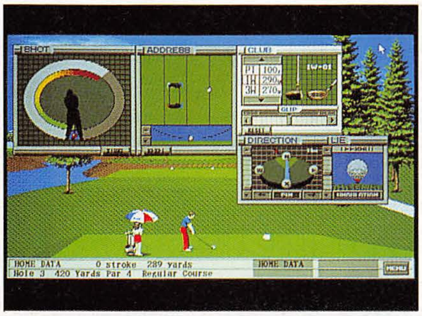
このコースは，1912年にJ.P.モルガンという人が，金鉱開発で得た財産をなげうって，アメリカ大陸の北の果て，アラスカ半島に作ったもの。ところが，場所が場所だけにプレイできるのは7月と8月の間だけ。その2か月の間に，わずか216名の会員がこのコースに訪れてゴルフを楽しむ。しかも，その会員の中には日本人は含まれていないという，「幻のコース」といわれている。

そんな，僕たちにはまったくといっていいほど縁のないこのゴルフコースを再現したゲームが，ここで紹介する『アラスカンマラミュートG.C.』なんだ。

家にいながら，世界のいろいろな名コースを気軽にプレイできるというのも，コンピュータ・ゲームならではの醍醐味だね。



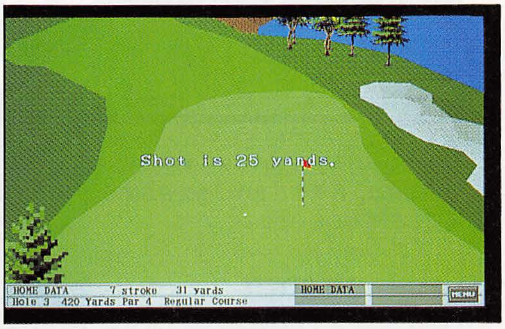
▲見よ，この美しい画面を！　数ある3Dゴルフゲームのなかでも，これほどまでに美しく描かれた画面は，なかなかないぞ！



▲「超リアル」というだけあって，あらゆる要素がシミュレートされている

▼ウィンドウが多くて画面が見れない，ということがないように，マウスの右クリックでウィンドウをすべて消すこともできるよ





▲各ショットは，着地地点など多彩なカメラ・アングルでボールを追ってくれる。リプレイ機能もあるよ

より自然で美しく，迫力の画面を実現

まずは，画面写真を見てほしい。これほど美しい画面を持った3Dゴルフゲームを見たことがあるだろうか。400ライン・アナログ16色グラフィックと最新技術の「3Dスムーズ・シェイディング・ポリゴンドライバー」によって，より自然な3D画面を実現，アラスカの大自然を見事に再現している。

さらに，すべてのショットが多彩なカメラワークによって，さながらテレビのゴルフ中継を見ているかのような迫力画面が楽しめるんだ。これだけすごい映像ならば，リプレイ機能も使いがいがあるというものだ。

そのほかにも，プレイ中に雨が降りだしたり，動物が現れたりといろいろな演出が用意されているらしい。こうした演出があると，プレイもよりいっそう楽しくなるよね。

リアルをこえた細かい設定

このゲームのすごいところはグラフィックだけではない。右ページの画面説明を見てわかるとおり，1回のショットを打つためにプレイヤーが考慮できる部分がとても多いんだ。

まずはクラブ選択。このゲームでは，プレイにでる前に119本ものクラブのなかから持っていくクラブを選ぶことができる。同じドライバーでも，パーシモン（柿の木）とメタル（金属）では微妙にちがう。自分の能力やプレイ・スタイルに合わせて選ぶことが大切だ。

つぎにアドレス設定。この部分は『アラスカンマラミュートG.C.』のシステムの最大のウリといっていいだろう。いままでのゴルフゲームでは，ボールを曲げるのに「ボールのどこを打つか」を設定していたが，実際のゴルフでは，足の位置を変えることによって打ちわける。このゲームでも，マウスを使ってスタンスを細かく設定できる。実際にゴルフをしたことのある人ならば，かえってこちらのシステムのほうがシックリくるかもね。足のグラフィックの下にあるのが，ボールとのインパクトの位置の設定だ。



◀ボール・コントロールは，ボールを打つ位置だけでなく，足の位置（スタンス）も設定して行なう



▶細かいアンデュレーションをよく読まなければ，1パットで決めることはできない。慎重に打とう

最後にスイング。ウィンドウの中に赤い玉があるのがわかるだろうか。これは，どこまでテイクバックをとるか決めるためのもので，マウスで動かして，テイクバックの頂点を決定する。スタートをクリックして，パワーゲージがボールのところに戻ってきた瞬間にもう一度クリックしてボールを打つんだ。

最も現実のゴルフに近いゲーム『アラスカンマラミュートG.C.』。発売が楽しみだね。

これが『アラスカンマラミュートG.C.』の画面だ！

体の向きを変える

画面自体をクリックすると，その方向へ体の向きを変えることができる。画面の右半分をクリックすれば右，左半分をクリックすれば左というように。なお，これよりも細かい角度で向きを変えたいときは，アンデュレーションの横にあるボタンをクリックすればOK。「PIN」をクリックすれば，元の位置に戻る。



マップの表示

『アラスカンマラミュートG.C.』では，全画面ビジュアルを実現するために，普段はコース・レイアウトを表示していない。システム・メニュー・ウィンドウを表示させて「マップ」を選べば，画面が切り替わってコースマップを見ることができる。マップには，プレイヤーのボールの現在位置もあわせて表示される。

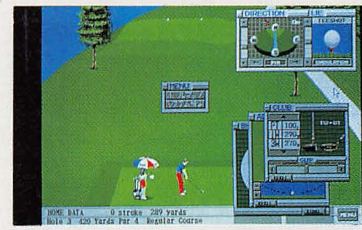


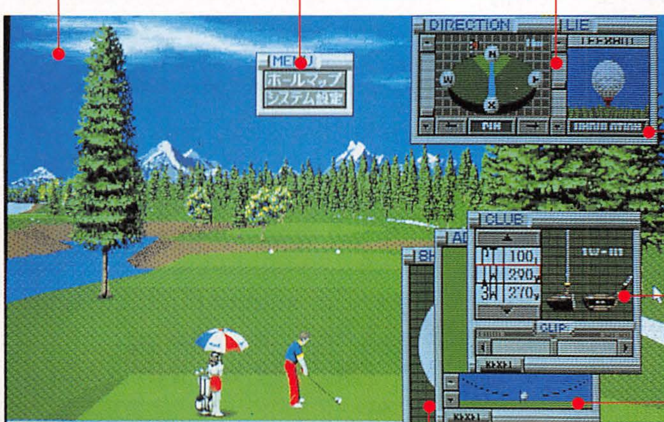
視点を変える

ボールの絵の横にある二つのメーターは，「画面の視点」を動かすのに使う。

右のメーターは，視点を上下に「ずらす」ためのもの。ちょうど「背伸びをして見る」感覚に近いのかな？

左のメーターは視点を上下に「首振り」させる。足場の確認などに重宝しそうだ。ここに掲載した写真はこちらのもの。



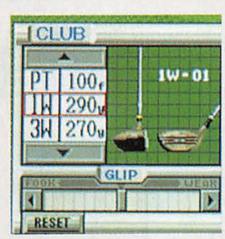


アンデュレーション



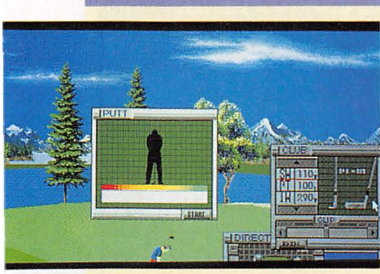
ポリゴンなどによって描かれた画面では，なかなかコースの起伏はわかりにくい。そこで，このメニューが活躍する。この網のゆがみぐあいをよく見て，アドレスなどを設定していこう。通常のショットのときはもちろん，パットのときにはとくに重宝するよ。

クラブ選択



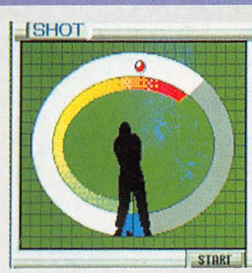
うまくクラブを使いわけるのが，いいスコアをだす秘訣の一つ。残りの距離やボールの位置，地形などを考慮にいれて，的確なクラブを選ぼう。ただキャディ（コンピュータ）が選んだクラブを使うのではなく，自分の能力に合わせて自分で選択できれば一人前。

パッティング



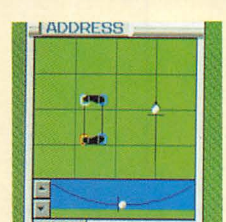
パットのときには，上のような画面にきりかわる。メーターの長さによってパワーを決定してパッティングする。アドレスなどそのほかの部分は通常のショットと同じ。パワーと距離の兼ね合いがむずかしい。

ショット



すべて設定し終えたらいよいよショット。どこまでテイクバック（振りかぶる）するかを赤い玉を動かして決めてから“START”をクリック。ボールとのインパクトの瞬間にもう一度クリックするというしくみ。

アドレス



『アラスカンマラミュートG.C.』のウリの一つ「アドレス設定」。足の位置（スタンス）を細かく設定することにより，緻密なボール・コントロールを可能にしている。

下の絵は，ボールのどこを打つかを設定するためのものだ。

■ホームデータ：〒651 兵庫県神戸市中央区葺合町馬止1-10 ☎078-261-2790

いよいよ本領を発揮しつつあるメガドライブ用CD-ROM

今,MEGA-CDが熱い!

Written by 佐久間亮介&いたばし

昨年,ついに日本のコンシューマ機における第2のCD-ROMマシンが発売された。メガドライブに拡張することで，その力を発揮することのできるハード。それがMEGA-CDだ。発表当時は，そのハード・スペックの高さに誰もが驚いた。

しかし，いざフタをあけてみると，なかなか発売されないソフトや，発売後まもなくしてメガドライブ+CD-ROMの一体形マシンが発売される等,MEGA-CDユーザーはちょっと悲しい思いをしているのが現状だ。が，この6月から8月にかけて,いよいよMEGA-CDも本格的に盛り上がってきそう。はたしてMEGA-CDは，今後どうなっていくのか。

ゲームの媒体がCD-ROMになると…

CD-ROMがあると,ゲームはどのように変わるのか。それがわかりづらい点だろう。CD-ROMが発表される前は，カートリッジで十分におもしろい作品が提供されていたのだから,と思う人もいるだろう。または,CD-ROMというと，なんとなくスゴそうなイメージがあって「開発されるゲームも当然スゴイものになるのではないか」という人もいるはずだ。では，CD-ROMの“スゴイ”ところは何か。

もっとも有名なのが，カートリッジのときよりも安価に大きな容量が得られるということだ。ゲームを開発するときに，いつも問題となるのが，この容量。きめられた枠の中にすべてを収めなくてはならないのだから，時間がかかるのもあたりまえ。CD-ROMになると，この枠の広さが途方もなく大きなものとなるんだ。だから，制作もしやすいし，カートリッジのものよりもスケールの大きな作品を作ることができる。これが大きな特徴だね。

CD-ROMはみんなが普通に音楽を楽しんでいるCD(コンパクトディスク)を媒体としている。そこでゲーム中に流れるBGM等は,CDで鳴らしてしまうこともできるんだ。録音さえすればいいのだから，肉声なども簡単に取り込める。これも長所のひとつに入るだろう。

MEGA-CDは単なるCD-ROM拡張ユニットではない。ちゃんとハードの機能を飛躍させるための秘密もあるのだ。MEGA-CD側にメガドライブ本体よりも，処理速度の速い68000CPUが搭載された。メガドライブには二つのCPUがすでにあり,これでトリプルCPUのマシンとなった。これはコンシューマでは,はじめての試み。回転機能等も追加されている。



◀MEGA-CDはフロント・ローディング。トレイが自動開閉する



▶ワンダーメガも本体上部のCDドライブのフタは自動開閉だよ

ワンダーメガとMEGA-CD

MEGA-CDの発売後まもなく，メガドライブ+CD-ROM一体型のマシンが発売された。その名もワンダーメガ。このマシンの変わったところは，二つのメーカーより同型機が発売されたことだろう。ひとつはメガドライブの発売元であるセガ。そしてもうひとつは，音響機器等を販売しているビクターなのだ。

この2メーカーより発売されたワンダーメガに，ハード上のちがいはない。しいて言えば,ビクターから発売されているものには,CD-ROM用のソフトが1本，同梱されているのみだ。このCD-ROMソフトには，名作『フリッキー』等がパッキングされているのである。



▲ワンダーメガの後部。ビデオ出力端子のほかに,S端子・RF出力がついている。MIDI端子も標準装備

また，MEGA-CDとワンダーメガは，ハード上のちがいはないと言っていいだろう。なにしろコンパチ機なのだから。ただし，ワンダーメガには，MEGA-CDにはない付加機能があるにはある。それを書いておこう。

1. ゲーム機より発せられる音をクリアにするためのエフェクター，マイク端子の設置
2. ビデオ端子による映像の出力の他にS端子でも出力が可能。RF出力も標準装備。

以上が大きな付加機能だ。

MEGA-CD & WONDER MEGAの仕様

CPU		68000 (12.5MHz) ※1 68000 (8MHz) ※1 Z80A (4MHz)
メモリ	RAM	6 Mbit (CD-ROMバッファ用メモリ) 512 Kbit (PCM波形用メモリ) 128 Kbit (CD-ROMデータキャッシュメモリ) 64 Kbit (バックアップメモリ) 576 Kbit (プログラム用メモリ) 512 Kbit (ビデオ用メモリ)
	BOOT ROM	1 Mbit CDゲームBIOS, CDG/MID対応CDプレーヤーソフト
サウンド	音源	※1 PCM音源 (ステレオ8チャンネル，モノラル1チャンネル) ※1 FM音源 (ステレオ6チャンネル) ※1 PSG音源 (3音+1ノイズ)
	D/Aコンバーター	PEM方式 1 Bit D/Aコンバータ 8倍オーバーサンプリングデジタルフィルタ
	※2 エフェクター	DAP: GAME, EX-BASS エコー: デジタルエコー
グラフィック		最大表示色: 512色中64色同時発色 最大分解能: 320×244ドット スプライト同時表示数: 80個 バックグラウンド: 2面 特殊表示機能: 回転/拡大/縮小表示
入出力端子	音声入力	※2 マイク接続用ミニジャック×2
	音声出力	※2 RCAピンジャック (ステレオ) ヘッドホン接続用ミニジャック (ステレオ)
	映像出力	コンポジットビデオ出力 (1.0 Vp-p 75Ω 不平衡) ※2 Sビデオ出力 (輝度信号1.0 Vp-p 75Ω, 色信号0.286 Vp-p 75Ω) ※2 RFアダプタ接続用出力 (別売のRF-V3専用)
	MIDI出力	※2 MIDI機器接続用5ピンDINコネクタ
	モデム端子	モデム接続用9ピンD-SUBコネクタ
	コントロール端子	コントロールパッド接続用9ピンD-SUBコネクタ×2
CDドライブ		CD直径: 12cmおよび8cm アクセスタイム: 平均0.8秒
バックアップ	保存期間	約1か月
使用環境	温度	0〜40°C
	湿度	10〜80% RH (結露なきこと)
総合	電源	専用ACアダプタ (DC 9.5V, 1.5A)
	消費電力	20 W
	重量	2.0 Kg
	寸法	380 (W) × 75 (H) × 211 (D) (単位mm)

※1 メガドライブ本体とワンダーメガの仕様　※2 ワンダーメガのみの仕様

■MEGA DRIVE 21,000円　■MEGA-CD 49,800円
■WONDER MEGA 79,800円 (セガ) 82,800円 (ビクター:CD-ROMソフト付属)

LUNAR THE SILVER STAR

●ゲームアーツ ●RPG ●7,800円



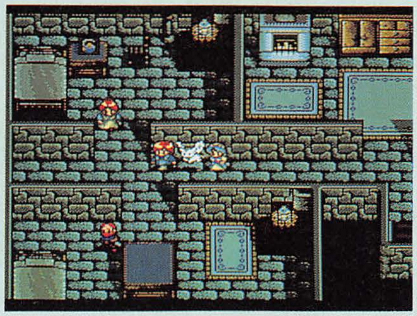
大作ついに発売さる!

MEGA-CDの発表当時より，ラインナップに名を連ねていたゲームアーツの大作RPGが，6月についに発売された。ユーザーにとってみれば，これほどうれしいことはないだろう。

では，その内容はどうか。ボク自身，最後までプレイしてみて，うまくまとめられていて安心して遊べる作品だ，という印象を受けた。よけいなことはせずに，ゲームのみを純粋に楽しむことができるのだから,『LUNAR』はおもしろい作品であろう。

オープニングからして，プレイヤーの期待をあおってくれる。ボーカルの入ったBGMとシンクロして展開していくビジュアルは，実際にTVアニメに関わっているスタッフがデザ


▶オープニングはBGMにシンクロしたアニメ。良い良い


▲キャラクターが大きいので，とても見やすい画面。マップは，なかなかの大きさなんだよ

インしている。キャラクター・デザインも人気デザイナーを起用するなど，ビジュアルに対するゲームアーツの入れ込みようには，相当なものがある。そしてその思いはゲームのいたるところから，感じることができるのだ。

気になるのは，ところどころでプレイヤーに対する不親切さが見えてしまうこと。戦闘モードでのAIの使いかた，広大なマップにも関わらず，1画面から得られる情報の少なさのために，目的地を見逃してしまう，といった点だ。


▶戦闘シーンでは，実際にキャラクターが画面を動きまわる

これらの点を考慮しても，ボクは『LUNAR』には楽しく遊ばせてもらった。エンディングまでに必要な時間は20時間前後。ちょっと早いと感じる人もいるだろうけれど，これはこれでいいのではないか。要はその作品が，どれだけ楽しく遊ばせてくれるか，なのだから。

MEGA-CDユーザーには，ぜひとも遊んでもらいたい。本当にそう思えるソフトだ。

サンダーストームFX

●ウルフチーム ●STG ●7,800円 ●8月28日発売



伝説のヤツが帰ってくる

『サンダーストーム』を知っている人が，今これを読んでいる人の中にどれくらいいるかな?業務用で発売されていた『サンダーストーム』は，筐体の中にレーザーディスクが内蔵されており，セル画アニメを使ったシューティング・ゲームを可能とした作品だ。

そして今回，MEGA-CDにおいて登場するのは，その『サンダーストーム』の移植作品,『サンダーストームFX』である。先にも書いたように，業務用ではレーザー・プレーヤが内蔵されていた。それをCD-ROMで再現してしまったのだ。動いている画面を見てもらえればわかるのだが，そのアニメーションにぎこちなさは感じられない。しかもひとつの面の途中で，データをアクセスするために進行が止まることもない。完全なノンストップ・アニメーションが，メガドライブで展開されるのである。

臨場感をもたせるための音声合成もあり，これがアニメーションと組み合わさって，戦場を創りだしている。家庭用ゲームも，ここまできたか，と感心してしまうほどだ。

『サンダーストームFX』をさまざまな人に評させると，おそらくこんな評価もでてくるはず。きめられた筋道にのっとり敵の出現パターンを覚えるだけのゲームではないか，と。

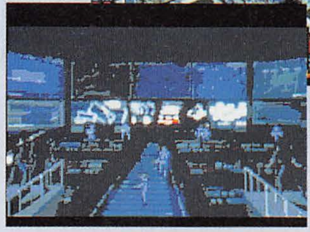
たしかに本作では，敵の攻撃を避けること



▲迫力のノンストップ・アニメーション。膨大な容量を誇るCD-ROMだからこそのゼイタクなのだ



▶画面上のカーソルに照準を合わせて撃て。遅れは死となる


◀カッコいいオープニング・デモも健在なのだ!

はできないし，ポリゴンを使用したゲームのように，フィールド内を自由に移動することもできない。画面上にあらわれるカーソルをロックして，ショットするだけである。

が，たとえ必要とされる作業がそれだけでも，本作をボクは強くおススメする。アニメーションによって表現されているさまざまな戦場は背筋をゾクゾクとさせてくれるからだ。

聞けばウルフ・チームでは，今後もこのようなレーザー・ゲームを移植するという。どうやら第2弾も決定したらしい!

■ゲームアーツ：〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9第一池袋ホワイトビル7F ☎03-3984-1136
■ウルフチーム：〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6セントラルビル6F ☎03-5394-5565
■HOT・B：〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F ☎03-5261-3903

DETONETOR オーガン

●HOT・B　●AVG　●7,800円

この声を聞け！この動きをみよ！

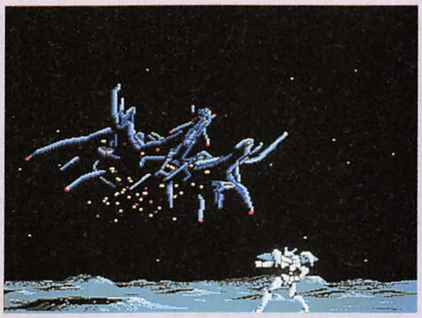
『デトネイター・オーガン』は，もともとオリジナル・ビデオアニメで発表された作品だ。23世紀末の地球を舞台に，主人公の青年・真道トモルが，宇宙より突如飛来した“オーガン”のパイロットとなって，強力な敵“イバリューダー”と戦うというのがおおまかなストーリー。基本的にはOVAと同じだけど，ゲームのオリジナル・キャラクターがいるなど，若干のちがいがあるようだから，ビデオを見た人でも楽しめるだろう。

ゲーム・システムはコマンド選択式のAVGなのだが，なんといってもこのゲームのウリは「よく動き，よくしゃべる」ということ。もともとAVGなのだから，ほかのジャンルよりもビジュアルにこることができるのだろうが，ほとんどの場面でアニメーションもしくはCD-ROMによる声が入るのには驚かされる。また，通常のゲーム画面のほかにも，ストーリーの合間（主人公が直接関わっていないエピソードなど）には，本物のアニメのようなビジュアル・シーンがあったりと，ゲームというよりは，MEGA-CDという媒体を使ったデジタル・コミックといった感が強い。

実際のところ，ゲーム中に使用されるコマンドは，「見る」「話す」「考える」「移動」の四つだけで，謎らしい部分はあまり見受けられない。「これならばビデオを見たほうが楽じゃないか」と思う人もいるだろう。

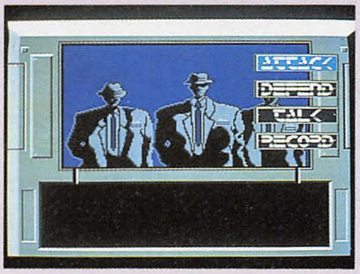
しかし，ゲームはビデオなどとちがい，プレイヤーが参加できるメディアだ。もっとゲーム性が高くなれば，『デトネイターオーガン』のようなゲームが，CD-ROM時代の新しいAVGの形となるのではないだろうか。

このゲームは，「CD-ROMだからこそできた」と言いきれる数少ない作品と言えよう。



▲ゲームの合間にあるビジュアル・シーンもなかなかのデキ。MEGA-CDの実力を発揮している





▶戦闘シーンでは「攻撃」「防御」の二つのコマンドを使う



▶システムはとても簡単。誰でも本を読むように進められるよ

魔法の少女シルキーリップ

●RIOT　●RPG　●7,400円



本邦初！魔女っ子RPG登場！

まさか，こういうゲームが発売されるとは思わなかった。それが，はじめてこのゲームを見たときの第一印象だった。

そう，『魔法の少女シルキーリップ』は，タイトルからわかるように，今から10年ほど前に放送されていたTVアニメの「魔女っ子シリーズ」を題材にしたゲームなんだ。

簡単に内容を説明すると，魔法の国の魔導小学校にかよう少女リップとなって，次期女王様候補として人間界で修業をするというもの。人間界では，先輩魔法使いのシェイクおばさんのところで暮らすことになる。

と，ここまで読んでみて「おや？」と思った人もいるんじゃないかな？　この設定は，「魔女っ子シリーズ」の元祖ともいうべき作品『魔女っ子メグちゃん』とほとんど同じなのだ。もちろん，ノンのような女王様候補のライバルも登場するぞ（名前はイザベラ）。

ビジュアル面もこりにこりまくっている

ゲーム・ストーリーは全11話で構成されていて，それぞれ最初と最後にオープニングとエンディングが入るんだ。TVアニメそっくりのアニメーションに，CD-ROMならではの歌の演奏がじつにマッチしている。また「魔法の国からこんにちは！」「天才少女イザベラ登場！」といったタイトルも入るぞ。

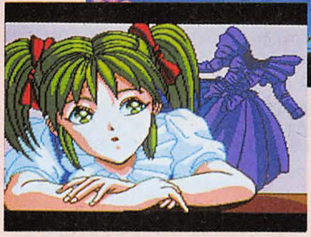
シナリオも，この手のアニメ作品の「お約束」を見事に踏襲していて，「ウンウン，ありがちだなあ」と思わずニヤリとしてしまう。

ただし，ゲーム・システム自体のできはというと，まだまだ荒削りだ。ほとんど意味のない画面切り替えがあったりするし，フィールド上の操作性にもやや難がある。

とはいうものの，やっぱりこのゲームはおもしろい。とくに「魔女っ子シリーズ」を見て育った世代の人におすすめしたい。楽しめることまちがいなしだ。



▶ストーリーは全11話。それぞれにタイトルがついている



◀主題歌もいいデキ。思わず口ずさんじゃう



▲これが会話モード。結果しだいでシナリオやエンディングが変わるから，いいかげんにはできない

■RIOT：〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル3F　☎03-5394-6601
■マイクロネット：〒064 北海道札幌市中央区南10条西15ムラカミBLD3F　☎011-561-1370
■シュールド・ウェーブ：〒110 東京都台東区台東2-30-2　☎03-3839-1013

これだけそろったMEGA-CDゲーム

ここでは，1992年7月10日現在までに発売されているゲームと，8月発売予定の『プリンス・オブ・ペルシャ』『アフターバーナーIII』，12月発売予定の『Vay（ヴァイ）』の3本を加えた14本のMEGA-CD用のゲームを紹介しています。

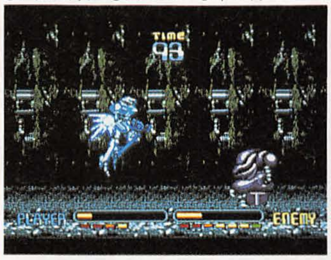
MEGA-CDのゲームの特徴というと，やはりアニメーションと声優を使ったビジュアル・シーンがほとんどのゲームに入っているという点でしょう。そのためか，ジャンルもRPGが多いようです。これからは，ほかのジャンルのゲームや，強い個性を持ったゲームの登場に期待したいところですね。

また，全体的にゲームの数がまだまだ少ないようです。しかし，夏以降年末に向けて，オリジナルからパソコン，アーケードの移植まで，ぞくぞくと発売される予定ですから，ユーザーとしては楽しみですね。

さあ，あなたもMEGA-CDの世界を体験してみませんか？

ヘビーノヴァ

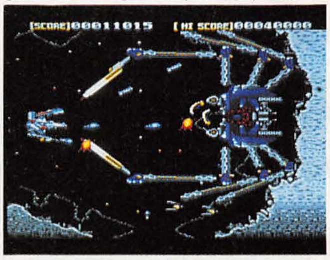
●マイクロネット　●アクション　●6,800円



未来の宇宙コロニーを舞台に，人型ロボット「ヘビードール」で戦う格闘アクション。敵との間合いや自機の種類・パワーゲージの値などによって，さまざまな技をかけることができる。2人対戦PLAY可能。

ソル・フィース

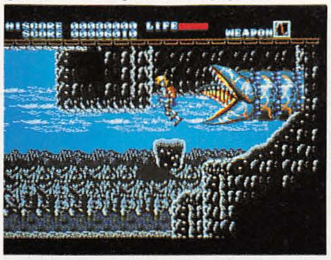
●ウルフ・チーム　●シューティング　●6,800円



X68000で人気を博した横スクロール・シューティング・ゲームの移植。ボスキャラから障害物まで，あらゆるものが多関節キャラとして登場。その動きのなめらかさはMEGA-CD版でも健在。追加ビジュアルあり。

EARNEST EVANS（アーネストエバンス）

●ウルフ・チーム　●アクション　●7,300円



探険家アーネスト・エバンスが，アル・カポネや古代の邪教団と戦う。ムチを使ったアクション・シーンのほか，ウルフ・チームお得意のビジュアル・シーンも豊富に用意されている。キャラの動きが独特。

天下布武

●ゲームアーツ　●SLG　●7,800円



日本の戦国時代から関ヶ原までをあつかったシミュレーション・ゲーム。プレイヤーは，織田信長や武田信玄などの有名な大名のなかから1人を選択，日本統一をめざす。シナリオは全部で四つある。

ノスタルジア1907

●シュールド・ウェーブ　●AVG　●7,200円



北大西洋を航海中の豪華客船「ノスタルジア」号に爆弾を仕掛けた真犯人を捜す，会話中心のAVG。攻撃する・無関心など13種類の感情から一つを選択して会話に反映させて，乗客を尋問していく。

惑星ウッドストック～ファンキー・ホラー・バンド～

●セガ　●RPG　●6,800円



惑星ウッドストックに墜落してきたファンキーホラーバンドのメンバーと冒険するRPG。攻撃はすべて"旋律"とよばれる魔法でおこなったり，MPはNR（ノリ）とおきかえられていたりするのがユニーク。

精霊神世紀フェイエリア

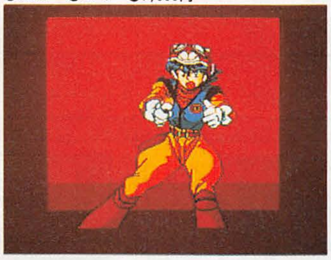
●ウルフ・チーム　●RPG　●7,400円



『ドラゴンクエスト』タイプのファンタジーRPGだが，戦闘シーンに「切り裂く」「しめつける」など，武器や攻撃方法によって異なるアニメーションが表示される。CD-ROMの力をいかんなく発揮している。

コズミックファンタジー・Stories

●RIOT　●RPG　●7,800円



PCエンジンで人気を博した『コズミックファンタジー』の1・2をカップリング，バージョンアップしたスペースRPG。監督・脚本・キャラクター・デザインは越智一裕氏，声優は高山みなみなどを起用。

デス・ブリンガー

●RIOT　●RPG　●7,400円



パソコンで人気を博した同名RPGの移植版。暗黒の教典"デス・ブリンガー"を使って世界を手にいれようとするマハーヴィーシの野望を打ち砕く。迷宮だけでなく，フィールドや街の中も3D表示されている。

アイル・ロード

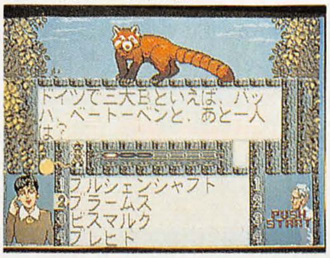
●ウルフ・チーム　●RPG　●7,800円



3DタイプのRPG。アイコンとカーソルを使って迷宮内を探索したり，「迎撃」「突撃」など10種類の命令を使った戦闘シーンなどが特徴。キャラクター・デザインやビジュアルを，美樹本晴彦氏が監修。

クイズスクランブルスペシャル

●セガ　●クイズ　●6,800円



ビクター音楽産業から発売のワンダーメガに，同梱ソフトの一つ"クイズスクランブル"を単独で発売したもの。4択クイズで収録問題は4000以上。ボーナス・ゲームも種類が豊富。2人同時PLAYが可能。

プリンス・オブ・ペルシャ

●ビクター音楽産業　●アクションAVG　●7,800円



国内，国外ともに人気をえたアクションAVGの移植。数々の敵や罠を乗りこえて，1時間以内にジェファー姫を救いだすことが目的。ビジュアル・シーンが追加されている。

アフターバーナーIII

●CSK総合研究所　●3Dシューティング　●8,400円



セガの体感アーケード・ゲーム『ストライクファイター』をMEGA-CDに移植。最新鋭のジェット戦闘機に乗り込み，敵機の激しい攻撃をかいくぐって核兵器研究施設を破壊するのが目的。オープニングは必見。今秋発売予定。

Vay（ヴァイ）～流星の鎧～

●シムス　●RPG　●価格未定



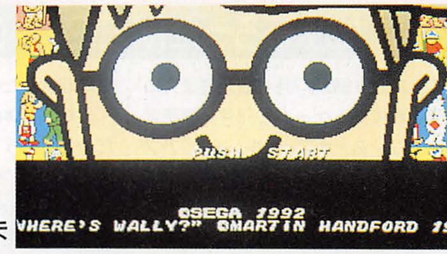
ファンタジーとランドアーマー（人型の大型ロボット）などの先進文明が混ざった世界を舞台にしたRPG。敵に国を滅ぼされたハイベルガー王子となって，世界に平和を取りもどすというのが目的。12月発売予定。

■セガ：〒144 東京都大田区羽田1-2-12　☎03-3742-7068（お客様サービスセンター）
■ビクター音楽産業：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16ピアザコンドービル2F　☎03-3423-9268
■CSK総合研究所：〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1CSK情報教育センターコンピュータビル6F　☎0423-75-1345
■シムス：〒161 東京都新宿区下落合1-6-1宮村ビル2F　☎03-5389-6921

絵本,CM,アニメで活躍中の『ウォーリーをさがせ!』がゲーム業界に急進撃!

Where's Wally? ©Martin Handford 1992

Written by やんま



『ウォーリーをさがせ！』という絵本があるのをご存知だろうか？　イギリスのイラストレーター，マーティン・ハンドフォード氏作のこの絵本，数100人が集まる人混みの中から，紅白のしま模様の帽子，シャツを着込み，丸メガネをかけたウォーリーをさがすだけという簡単な内容の，本来は子供のための絵本だったのだ。ところが，このウォーリーがいつのまにか大人の間でも大人気。絵本は爆発的に売れ，加山雄三と一緒にテレビCMにまで出演するようにまでなってしまった。

そしてこの夏以降，ウォーリーはいよいよゲーム業界にまで進撃をかけようとしている。はたして，ビデオゲームでもウォーリーさがしのブームがおきるのだろうか？　アーケード版を中心に紹介していってみよう。

アーケード版はセガから発売。SFC用は日米ちがう会社が開発

児童向け絵本『ウォーリーをさがせ！』は，フレーベル館から4種発売されており，計670万部のミリオンセラーを記録。ここまでの数字は児童書としては驚異的な数字で，ウォーリーが児童だけでなく，若い世代に幅広く受け入れられていることは，まさにあきらかだと言えるだろう。

7月からは『ウォーリーをさがせ！』のアニメも放映され，今後さらに人気が上昇していきそうな気配さえある。まさにとどまるところを知らないウォーリー人気。そしてこの波がついにゲーム業界にもおしよせることになったのだ……。

すでにアーケード・ゲーム版の『ウォーリーをさがせ！』はセガから発売中。もうあちこちのゲーム・センターに出回っているので，プレイしてみた人も多いと思う。トラックボールで画面の中のウォーリーをさがしだしたり，まちがいさがしをするのがメインの構成となっているゲームだ。

そして少々遅れて12月にはトミーからスーパーファミコン版が発売される予定。こちらはウォーリーを操作し，ウォーリーの親衛隊99人をさがしだすという内容のRPGっぽいゲームになる予定だという……。

先月号のCESレポートで少し紹介したように，このSFC版『ウォーリーをさがせ！』は，アメリカではTOY HEADQUARTERSという会社が日本のものとはまったく別ものを開発している。このように同名のゲームを日米別々に開発するというのは今までにはほとんど例を見ないこと。これもウォーリーの国を越えた人気を物語っているのではないだろうか。



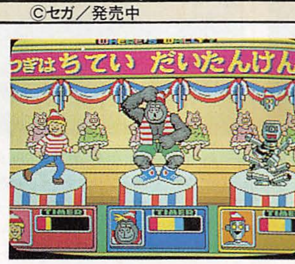
▲この紅白のシャツ，帽子のお兄さんがウォーリーだ。さがしてもさがしても，隠れてしまう。先日，駅の伝言板に「さがさないでください。ウォーリー」と書き残して再び失そうしたらしい（うそ）



アーケード・ゲーム版

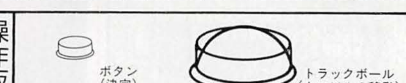
『ウォーリーをさがせ！』

©セガ／発売中



◀アーケードは3人まで同時プレイが可能。それぞれ少年、ゴリラ、ロボット（の手）を操作する。何人かで画面を囲んでプレイすれば盛り上がるよ

操作板





▶ウォーリーをさがすステージが三つ、まちがいさがしが一つの計4ステージで1セットだ。この1セットを10回繰り返せばエンディングとなる

トラックボールでウォーリーをさがせ！

アーケード版の『ウォーリーをさがせ！』は，トラックボールと1ボタンを使い，カーソルを動かしてウォーリーをさがしだすのが目的で，同時に3人までのプレイが可能になっている。

ゲームは，行き交う人々の中からウォーリーをさがしだす「ウォーリーをさがせ！」ステージと，切り替わった画面の中からまちがいをさがす「まちがいさがし」ステージの2種類のステージがあり，「ウォーリーをさがせ！」が三つ，「まちがいさがし」が一つの計4ステージで1セットとなる。1セットクリアすると，いろいろなイベントをクリアする「ボーナス・ステージ」があり，これが終わればつぎのセットへ進む。これがおおまかなゲームの進行だ。

どれもウォーリーの絵本そのままの独特のキャラとグラフィックで展開する楽しいゲームに仕上がっているぞ。

ウォーリー！どこにいるの？「ウォーリーをさがせ！」ステージ

海や街，地下洞窟や宇宙の人混みの中に隠れたウォーリーを素早くさがしだすのがこのステージの目的。最初は止まっている絵の中



▲ウォーリーを見つけたら，ウォーリーの上に自分のカーソルをもっていってボタンを押せばOK。一つ目のステージは絵が動かないからまだ簡単

『ウォーリーをさがせ！　絵本の国の大冒険』

トミー／12月発売予定　スーパーファミコン版



ウォーリーは絵本の国に冒険に出かける。石器時代の国，古代エジプトの国，バイキングの国など何種類もの国を旅して，絵本の中の人々から情報を聞きだし，ウォーリーの99人の親衛隊を見つけだすのが目的だ。

『Where's Wally?』

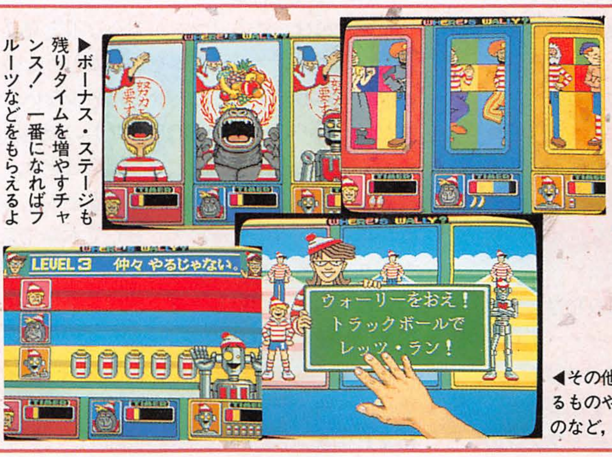
TOY HEADQUARTERS／日本での発売予定なし　スーパーNES版

ルーペを動かし5画面分のスクロール画面の中からウォーリーをさがしだす。画面の中には時計や巻き物といったアイテムも……。横スクロールのボーナス・ステージもあるらしい。



楽しいイベントがいっぱい「ボーナス・ステージ」

トラックボールを素早く回転させて巨人の足をくすぐったり，握力競争や，スロットマシンで絵合わせをしたりして競うのがこの「ボーナス・ステージ」。仲間どうしで競えば熱くなることまちがいなしだ。一番早くクリアした人には残りタイムのごほうびがあるぞ。



▶ボーナス・ステージも残りタイムを増やすチャンス！　一番になればフルーツなどをもらえるよ

▶ボーナス・ステージが終わるとそのセットの成績発表。四つのステージでかかった時間の合計によってレベルが表示される。レベル4は全部「かみわざっ」じゃないとでない。レベル4がとれたらすごいぞ！

◀スロットのような絵合わせゲームもある。パチスロ気分で，えい！



▲トラックボールを素早く動かして巨人を笑わせろ！　一番に笑わせないと「ばかもん！」と怒られてしまうぞ

◀その他にも，ウォーリーを走ってつかまえるものや，連射によってモノを握りつぶすものなど，楽しいイベントがいっぱい

前の画面とちがうところをさがせ！「まちがいさがし」ステージ

切り替わった画面が，前の画面とどうちがっているのかをさがしだすのがこの「まちがいさがし」ステージ。

一定時間たつと，画面が白く光ってつぎの画面と入れ替わる。白く光る前によーく画面を頭の中にたたき込んでおこう。記憶力だけが頼りだ。



▶同じ絵でも毎回まちがいが同じわけじゃないから非常につらい！　変わる瞬間，なるべく広い場所を見ておくようにしよう



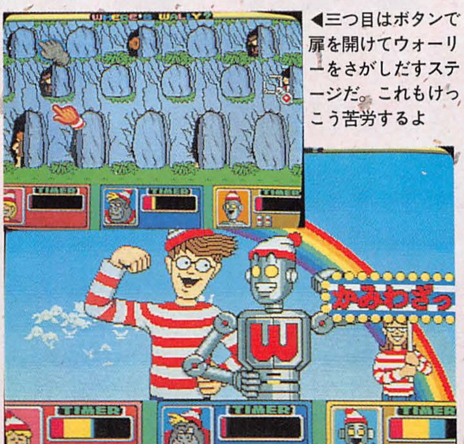


◀これが「まちがいさがし」の画面。この2枚の絵には2か所のまちがいがあるんだけどわかるかな？

からみつけるだけなので，とても簡単だけど，二つ目，三つ目のステージは人がいろいろな方向に動き回っていたり，ウォーリーが逃げ回っていたりするので，ウォーリーを見つけるのがだんだん厳しくなってくる。するどい観察力と洞察力が必要になってくるぞ。



▲二つ目のステージはウォーリーがあちこち動き回るので捕まえるのがたいへん。お手つきをすると残りタイムが減っちゃうので注意



◀三つ目はボタンで扉を開けてウォーリーをさがしだすステージだ。これもけっこう苦労するよ

▲一番最初にウォーリーをさがしだしたプレイヤーはボーナスとして残りタイムを増やしてもらえる。「かみわざっ」は約3秒以内にウォーリーをさがしださないといけない。最初のほうは「かみわざっ」を連発できるけど……

ウォーリーは普通の人のために作られたゲーム!?

アーケード版の『ウォーリーをさがせ！』のゲーム内容はプレイしてみるとわかるが大変わかりやすく，親しみやすく作られている。しかしそのぶん，最近の複雑なゲームに慣れてしまった若者には物足りなく感じるのではないだろうか。

取材の際，そこらへんのところをセガの担当さんにうかがってみたところ，

「ゲーム・センターによくUFOキャッチャーだけやって帰っちゃうようなおじさんがいますよね。そういう人って今の複雑なゲームにはついていけないんじゃないかと思います。だからそんな人達がUFOキャッチャーをやり終わって振り向いたところに，こんなゲームがあればプレイしてもらえるんじゃないかと。そう思ってウォーリーを作りました」

という答が返ってきた。なるほど，ウォーリーがターゲットとしているのは幅広い一般の人たちということなんだね。

そういえば，そうだ。今までにもいくつか「一般の人にも幅広く受け入れられるゲーム」と銘打ったゲームが存在したが，それもほとんどが中途半端なもの。このウォーリーほど一般の人々をメインのターゲットに置いたゲームは存在しなかったのではないだろうか。

現在のゲーム業界は，テトリス・ブーム，UFOキャッチャー・ブームなどを経て，一般の人にも大きく受け入れられつつある。だが，今までと同じようにマニアックなゲームばかり作っていたらどうだろう？　いつか一般の人々に見放されてしまうのではないだろうか。マニアックなゲームも確かにほしい。しかし，これからはウォーリーのようなゲームも絶対必要になってくるのではないかと思う。他のメーカーにももっとこのことを考えていただきたい。今回のアーケード版ウォーリーを取材して痛切にそれを感じた。

完全限定発売——コナミのこの作品に賭ける意気込みが伝わってくる

これが『スナッチャー・パイロットディスク』の全貌だ！

■発売元：コナミ
■対応機種：PCエンジン・スーパーCD-ROM²
■価格：1,500円　　■発売中

Written by 山下　章

AVGフリークの間で伝説となっていた名作『スナッチャー』が，10月頃にPCエンジンのスーパーCD-ROM²で発売されるというニュースに狂喜乱舞した人も多かったのではないだろうか。事実，本誌7月号に掲載された，たった1ページの速報記事が，読者アンケートの「おもしろかった記事」という項目で，かなりの上位にランクされていた。AVGが低迷していると言われる昨今でありながらも，『スナッチャー』の前人気は上々のようだ。

そして，この8月7日に，本編の発売に先駆けて登場したのが『スナッチャー・パイロットディスク』。これは，いわゆる「体験版」のようなソフトなのだが，さまざまなコーナーが用意されていて，スナッチャー・ファンのためのコレクターズ・アイテムとでも言うべき内容になっている。

驚いたのは，このソフトが完全な限定発売だということ。プレミアムをつけるためなのか，製造本数がエッと思わせるほど少ない。また，値上がりしたCD-ROMソフトの製造原価から考えると，1,500円という価格設定は，ほとんど利益をみていないように思える。まさにユーザーへのサービス，そして本編発売を盛り上げるための先行投資なのだ。

これらのことからも，コナミがどれだけ初のスーパーCD-ROMソフト『スナッチャー』に賭けているかがわかる。ここでは，その『スナッチャー・パイロットディスク』の中身を紹介しよう。





ちらちらと見える「第3部」にそそられる！

予告編

スナッチャーの名場面を，息つく暇もないほどにつぎからつぎへと見せてくれるのが，この予告編。アニメーションを活かした演出効果や，一流の声優さんたちによる音声が，パソコン版を越える感動を与えてくれる。まるで映画のパイロット・フィルムのようだ。Suspense／Nightmare／Action／Terrible／Cyber／Heroism／Exciting／Romanceという8パートに分かれていて，それぞれの単語の頭文字をつなぎ合わせると「SNATCHER」となるあたりからしてシャレている。そして，いちばんの見どころは，パソコン版に収録されていなかった「第3部」のシーン。はたして，スナッチャーの正体は？　ギリアンの記憶の謎は？——早くプレイしたい！





▲パソコン版をプレイした人にはおなじみのシーンも，PCエンジン上でちゃんと再現される。ミカの鮮血が痛々しい。
◀こうしたユニークなカット割りも『スナッチャー』の特徴のひとつ。各カットを順番に描きかえていくことにより，うまく動きを表現している。



◀おおっ，メタルよ，どうしてオマエがそんなものを体に巻いているんだ？　ネオ・コウベ・シティが大変なことになろうとしている今，ギリアンたちの行動にすべてが……。



▶ミカが目に涙をためながら言う。「ギリアン，今度食事でも，どう？思いっきりオシャレして……クリスマスだもの……」第3部の舞台は，雪が舞うクリスマスなのだ。



▲ジェミーのセリフを聞いて，思わず胸が熱くなってしまった。これぞまさしく第3部のキーポイントとなりそうなシーン。彼女が何と言うのかは，パイロットディスクを見てのお楽しみ。

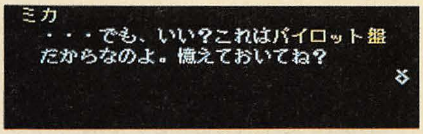
※画面はすべて開発中のものです。

工場跡から脱出するシーンまでプレイできる

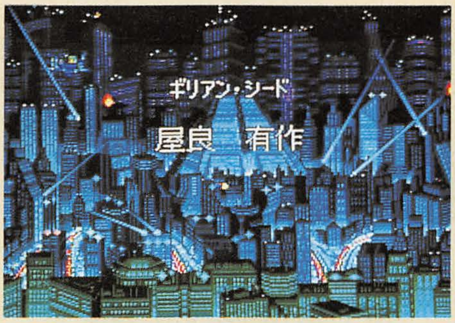
体験ゲーム

舞台は2042年のネオ・コウベ・シティ。人を殺害し，その人間にすりかわって社会にとけ込むバイオロイド（スナッチャー）の恐怖が，全世界を席捲（せっけん）していた。そのスナッチャーを全滅させることが目的である組織「JUNKER」に，ある日，1人の男が配属される。男の名は，ギリアン・シード。プレイヤーは，ギリアンとなって，ゲームを進めていくことになる。

「体験ゲーム」では，オープニングをたっぷりと見たあとに，ゲームのさわりの部分をプレイすることができる。ゲーム・システムは，いわゆるコマンド選択式のAVG。けれども，ただコマンドを選んでいけばいいわけではなく，ときにはリアルタイムで動き回る敵を撃ち落としたり，謎を解いて何らかの入力をしたり（これはパイロットディスクには入っていない）しなければならない。なお，PCエンジン版でブラスターを撃つときには，セレクト・ボタンを押してブラスターをかまえ，十字キーで照準を合わせる必要がある。



▲パイロットディスクならではのセリフも続出。ちなみに，右下にでているウィンドウ切り替えマークは，ネオ・コウベ・シティの子供たちの間で流行っている「逆ギッチョ」だ。



◀▼ネオ・コウベ・シティの夜景をバックに，声優や開発スタッフの名前が表示されるオープニング。曲とシンクロして工場の炎がゆらめいたりする演出などからも，開発スタッフのセンスが並でないことがうかがえる。





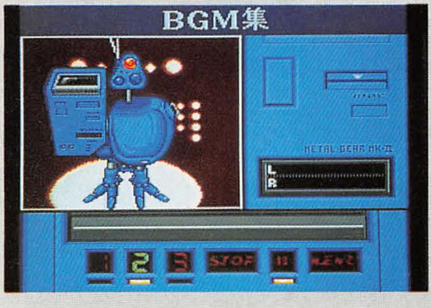
▲「家を捜せ！」の謎解きをPCエンジン版でどのようにやらせるのかも興味深いところだ。



▶文字メッセージを使わず，音声でセリフをしゃべらせるシーンでは，画面下に，話している人物の顔が表示される。

BGM集

『スナッチャー』というと，場面にマッチした音楽のクオリティの高さも評判だった。PCエンジン版では，CD-ROMの特性を活かして，矩形波倶楽部がアレンジした曲も流れる。「BGM集」モードには，その中から3曲をセレクトして収録。演奏中に，メタルギアがリズムに乗って踊るのがかわいい。



設定集

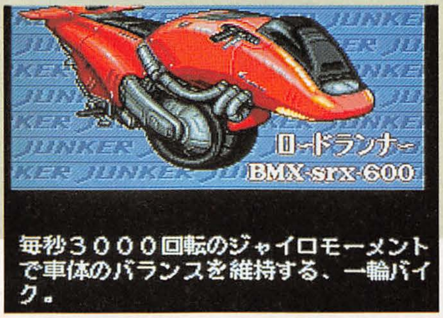
映画『ブレードランナー』の世界をモチーフにしてはいるものの，『スナッチャー』はネオ・コウベ・シティという街と，それを取り巻く環境について，ちゃんと世界設定を行なっている。「設定集」モードを選ぶと，登場キャラクターやメカの設定はもちろん，ネオ・コウベ・シティの文化や交通・歴史・政治などについても知ることができるのだ。



▲パソコン版ではマニュアルの中についていた設定資料集を，ビジュアルや音声を加えてCD-ROM化。言わばスナッチャー・データベース。









制作秘話を公開しちゃおう

早坂のCDルーム





◀「こんにちは，コナミの早坂です。今日はコナミの技術研究所にきています」



▶「ボクもスナッチャーの結末をいまだに知らないんですよ」

コナミ広報宣伝室の早坂妙子さんから電話がかかってきたのは，3月のはじめ頃のことだった。「山下さん，今度PCエンジンのスーパーCD-ROM²で，あの『スナッチャー』がでるんですよ。ご心配なく，ちゃんと物語の最後まで入っているんですから」

ここまで聞いて，ボクは飛び上がって喜んだ。ついに『スナッチャー』のすべての謎が解き明かされる日がやってきたのか！ 早坂さんの電話は，なおもつづく。

「それで，山下さんにお願いしたいことがあるんですけど……本編の発売前に，体験版みたいなやつをだす予定があるんです。その中で，私と対談してもらえませんか？」

断る理由などあろうはずがない。ボクは二つ返事でOKして，4月17日，神戸にあるコナミ技術研究所に足を運んだ。

そこで『スナッチャー』を開発したかたがたと，はじめてお会いすることになる。総監督の永田次長と，企画・シナリオを担当した



小島さんだ。

小島さんいわく，「スナッチャーの特集があった山下さんの本(チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ)は，保存用と合わせて2冊買いましたよ」。なんでも，今回の「早坂のCDルーム」の企画は，小島さんが強烈にプッシュして実現したものなのだという。うーん，シナリオを書いたかたにあの本を読んでいただいたなんて，ちょっと恥ずかしい。でも感激！

さて，いよいよ早坂さんとの対談の録音だ。コナミの技術研究所というくらいだから，さぞや立派なスタジオがあるのだろうと予想していた。ところが……。収録が行なわれた場所は，なんと社員食堂。そこにDATなどの機材が持ち込まれ，ソファーのある一角を利用して，対談が行なわれたのである。

しかし，ボクはここでピンときた。サウンドに関しては一家言を持つコナミのこと，なんらかの意図があって，食堂録音を敢行したにちがいない。そうだ，この広い部屋でしゃべっているときのエコー効果を狙ったんじゃないか。そうにちがいない。さすがコナミの音楽スタッフだ。

また，早坂さんとかなりの枚数の写真を撮ったのだが，建物の外で撮影したときは，ちょっぴり心配になった。というのも，コナミ技術研究所は，すごく環境のいいところにあって，周囲はほとんど畑。写真の背景がイマイチなんじゃないか。

しかし，そんなのはいらぬ心配だった。完成版を見ると，見事に背景だけが描きかえられていたからだ。ここでも，ボクはコナミのグラフィック・スタッフの腕を思い知らされることになる。恐るべし，コナミの開発！

そんなこんなで，収録はとても楽しく行なうことができた。あとは，ボクも1ユーザーとして，完成版ができるのを楽しみにしていたいと思う。最後に――。小島さん，ご結婚おめでとうございます。奥さんはジェミーに似てるって本当ですか？

デジタイズ　ああデジタイズ　デジタイズ

PCエンジンのCD-ROM²がでた当初，女の子の顔とデータが入っている「恋人探しソフト」があった。実物を見たことはなかったけど，アヤシイ商品だったんだなあと，あらためて思う。写真をデジタイズしたグラフィックを修正することなんて，お見合い写真の修正以上に簡単だからだ。下の2枚は，わりと忠実なデジタイズ。







マル秘情報①……「早坂のCDルーム」の最中に，Ⅱボタンを押しながら，十字キーを上下左右に入れてみよう。ギリアンの「なるほど」，メタルの「ヒャーまたそんなー」などという声がでるので，話に“合いの手”が入れられるぞ。



マル秘情報②……「BGM集」モードでも，同様にⅡボタンを押しながら，十字キーを上下左右に入れると，ドラムや和だいこの音が鳴る。これらを使って，『スナッチャー』の曲をアレンジ(？)してやろう。

『シューティングX68K』オリジナル・ゲーム・コンテスト

グランプリは『ヴァリストレスナルト』に決定!!

ソフトベンダーTAKERUより発売された，縦スクロール型シューティング・ゲームを制作できるツール『シューティングX68K』。それを使ってユーザーが制作した作品のコンテスト「『シューティングX68K』オリジナル・ゲーム・コンテスト」が開催された。多数の応募作の中から，グランプリと優秀作が決定したので，その作品を紹介しよう。

グランプリ
ヴァリストレスナルト
辻本清吾さん制作



みごとグランプリを獲得したのがこれ，『ヴァリストレスナルト』だ。このゲームは，ファンタジックな世界を舞台にしており，美しいグラフィックが印象的な作品だ。

とくに目を引くのが，2面の背景グラフィック。普通の縦スクロール・シューティングは，自機が前へ前へと進むように背景が描かれているけれど，ここでは二重スクロールを使用して，上へ上へと垂直に上っていくような演出が施されているのだ。また，画面下から敵が現れるときなどに，“DANGER!!”というメッセージが表示されるなど，細かいところにもアイデアが感じられる。

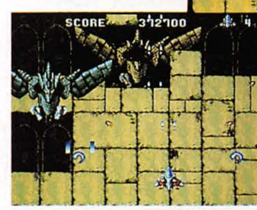
グランプリを獲得しただけあって，ゲームとしての完成度や，グラフィックの美しさは，市販ゲームにかなり肉薄しているぞ。



◀細部まで細かく描き込まれた美しいグラフィック



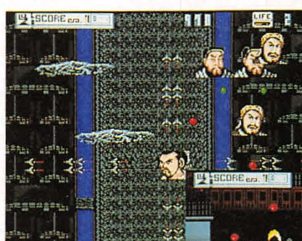
▶塔をバックに，上空へと上っていく演出は見事



◀塔の屋上では，ボスとの対決が待っている

優秀作
三国志一幻伝一
佐藤 洋さん制作





◀登場するキャラクターはご覧のとおりすべて武将の似顔絵だ



▶ステージ1のボスは曹操。大量の弾を撃ってくる

これはその名のとおり，三国志を題材としたシューティング・ゲームだ。自機も敵キャラも，すべて三国志に登場する武将たちの顔になっている。自分はもちろん劉備玄徳だ。背景も中国風になっているぞ。

演出にも凝っていて，たとえば劉備の味方の武将を撃つと，パワーアップ・アイテムがでたり，ボス（1面は曹操）を倒すと三国志をモチーフにしたメッセージが表示されたり。2面の冒頭では，曹操側の武将が逃げていくといった細かい演出もあるんだ。三国志に興味のある人にとっては，たまらないゲームだ。

優秀作
フェイバー ザ ロード
稲川雅幸さん制作





◀出現する敵キャラと背景がマッチしていてなかなかGOOD



▲これはステージ3のガイコツのボス。こいつを倒すと……



▶こういったカンジでちょっとしたグラフィックがでる

このゲームは，自分が騎士となり，さまざまな敵と戦っていくという，ファンタジーっぽい世界が背景となっている。

特におもしろいなと思ったところをいくつか挙げていってみる。まず，ステージをクリアしたときに，ビジュアル・シーンばりにグラフィックがでること。それから，クモの敵キャラが，後方に連続してレーザーを撃って，おしりから糸をだしているように見せるというアイデアも巧みだ。

ほかにも，背景に大きなガイコツを使用して，足から腰のあたりまでを1ステージ，そのつぎのステージで腰から頭まで，といった演出もあって，見ているだけでも楽しい。

先の面が見たい！と思わせるゲームだ。

これら3作品はソフトベンダーTAKERUにて販売されることになった。グランプリ作品を収録した『シューティングX68K GAMESグランプリ』と，優秀作2本を収録した『〜優秀賞集』の2タイトルがそれだ。各3,000円で8月20日に同時発売される。ぜひ君も，この3作品に挑戦してみよう！

リアルタイムで繰り広げられるファンタジー・シミュレーション・ゲーム

緋・王・伝

新ウィンドウ・システムの能力を探る

■発売元：ウルフ・チーム
■対応機種：PC-9801VM以降
■MIDI（MT-32，CM-64系）対応
■価格：12,800円
■発売中

最近シミュレーションにも力を入れてきたウルフ・チーム。「天舞～三国志正史～」に続くM-VIWSシステムを使ったファンタジー・シミュレーション。リアルタイム制で常に緊迫した戦闘が繰り広げられている。ゲームのほうはいうまでもなくおもしろい。しかしそれよりも興味を引かれるのがM-VIWSだ。

今回はそのM-VIWSシステムの能力に迫ってみたい。

Written by　石井弘一

こんなゲームだ！

大きな歴史のうねりに翻弄(ほんろう)され，数奇な運命をたどった王子の物語。大臣「マクシミリアン」の裏切りにあい，父を殺され王国をのっとられた第三王子「リチャード・A・マッキンタイヤ」。王族の生き残りというだけで敵王「マーコレィ」に追われ，追撃をかわしながらたどり着いたのが古ぼけた城であり，このゲームの舞台となる場所である。

その城というのは，かつて魔法使い同士の大きな争いで魔力によって生みだされた城。各階にはその当時に，魔法使いに召還(しょうかん)された魔物達が今も封印されている。そして最上階にある空中庭園にはいつの日からか樹の精霊達が住み着き，根をおろしていた。

王子は追跡部隊に追われ，ついにその城の最上階にまで追い込まれてしまった。そしてそんな王子を待っていたように精霊が現れ「あなたは，力を欲している……」と語りかけてきた。最初は何が起きたのかわからなかった王子も精霊の言葉の真意を理解し，そして各階にいる封印されている魔物と契約を結ぶための魔法を教えてもらい，敵王マコーレィとの戦争を決意する。

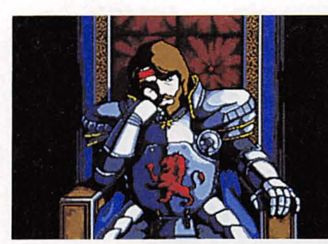
追跡部隊をけちらし突き進む王子リチャードが階を降りるごとに，魔物がいなくなった階から除々に城は崩壊しはじめた。もう二度と後戻りはできなくなった王子の新しい運命の歯車はゆっくりと回りはじめた……。

『緋王伝』は，こんなストーリーに合わせた面構成で，各階の階段を守る敵を倒して下へと進んでいくシミュレーション・ゲーム（SLG）。

他のSLGと比べて，かなりストーリー性が強く，ゲーム全体がリアルタイムで進んでいくのが特徴となっている。

各部隊は，戦闘に勝つごとに入る経験値によってレベルアップし，持てる武器や防具が変わったりする。

最終目的は父のかたきである敵王マーコレィを打ち倒すことにある。君はリチャードの作戦参謀となって面を攻略するために指令をだしてあげよう。



◀魔物の王となったリチャード王子。彼の悲劇の伝説はいま君の手で再現されようとしている

M-VIWSって？

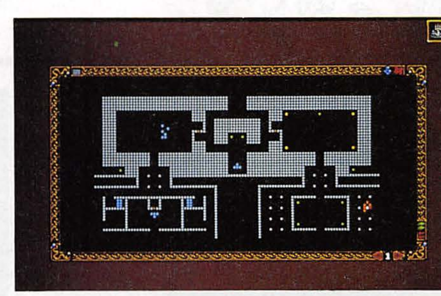
M-VIWS（Multi-Visual-Interface-Window-System）はウルフ・チームが開発した新ウィンドウ・システム。どんなものか簡単にいうと，普通一般のRPGでいうところのステータス画面やフィールド画面等を，自分の好きな大きさで好きな場所に配置できて，好きなときに変えられるシステムなのだ。部屋の模様替えを楽しむ感覚で画面のレイアウトを変えると思ってもらえればいい。

それではそのシステムの細かい説明とその能力を見ていこう。

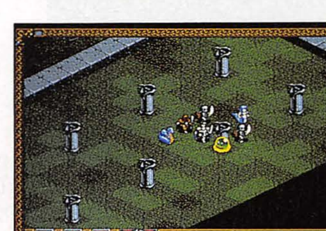
開けるウィンドウの数は最大16枚もある。それにウィンドウ自体の大きさも自由に拡大・縮小できる。また必要な情報はすべてオンメモリで保存してあるから瞬時に表示することができる。さらにリジューム機能によって，セーブする前の画面レイアウトをそのまま記憶することができるから，ロードしたときにレイアウトのしなおしをする必要がない。

今回の『緋王伝』に搭載されているのはそのシステムのVer.2だ。さらに処理スピードを速く，フレーム・バー（周りの枠）をつけてウィンドウの拡大縮小移動がよりスムーズにできるようになった。

前作『天舞』をやった人ならなんの問題もなくM-VIWSを使うことができると思うけど，この『緋王伝』がはじめての人は，はじめてパソコンに触れたときのことを思いだしてみよう。わけもわからずキーを打ち込んでみたと思うが，そのノリで，とにかくいろんなウィンドウを開き，広げたり消したりアイコン化してみたりし，レイアウトを楽しもう。



▲フロア・ウィンドウ画面。移動先を指示するときに使う。フロア全体を見ることができる



▶コンバット・ウィンドウ画面。下に表示されているアイコンで各部隊に細かい指示をだす

人それぞれ

いまボクが『緋王伝』をプレイするときに使っている，結構バランスがとれてるんじゃないかなと思ってるレイアウトがこれ。

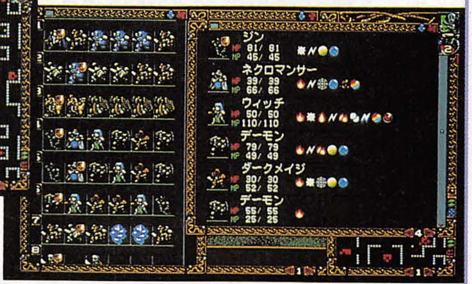
あくまでこれはボクが使いやすくて使っているレイアウトなんだけどね。

今まで固定した枠の中に主人公の顔がありーの，パラメータ表示画面がありーの，戦闘画面がありーのといった感じで，決まったところに決まったものがあるゲームばっかりやってきた人には，いきなり何もないところに自分の好きなように画面レイアウトができますよって言われても困ってしまうよね。

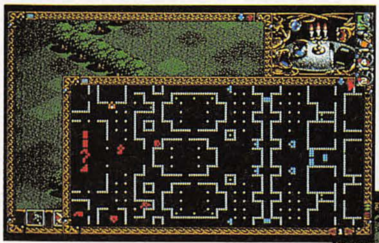
グラフィック・ツールなんかを使っている人には結構すんなりと入っていけるシステムだと思うけど，そうじゃない人にはちょっとつらいかなと思った。そこでこの画面を参考までに見てほしい。けしてこれが正しいウィンドウの広げかたというわけじゃないけど，あとは自分なりに研究して，いろいろ試してみよう。



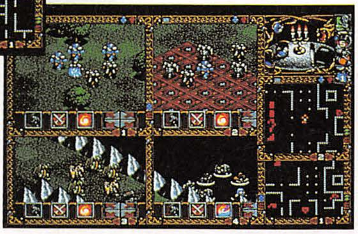
◀基本画面。コンバット画面を見ながらスイッチがないかどうか見ながら目的地に着くまでこのままで歩く



▲戦闘中はどうしてもコンバット画面がみたいところだが，味方が赤く光ってヒット・ポイントがなくなってきたら急いで魔法，もしくは薬を使ってあげられるようにしよう



▲敵の動きを探ったり，スイッチを押したときなどの後に地形変化がないかなどを見るときは，この画面を目いっぱい広げたほうがいい



◀部隊数が多くなったときの応用編。ただコンバット画面を4分割しただけっていう話もあるけど使いやすいよ

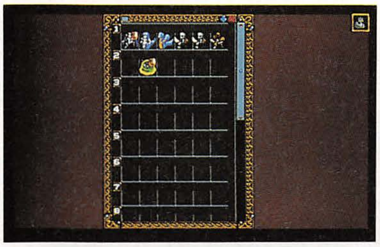
『緋王伝』3分メモ

ゲーム自体は発売されて結構立つが，解けない面や死なないで先へ行けないといったむずかしい面にぶつかっていないかな？

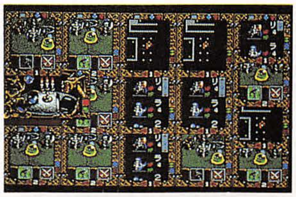
そんなときは，ぜひとも使ってほしいちょっとしたテクニックの紹介だ。

- 接近戦が得意なモンスターを集めたグループと魔法を唱えられるグループを作り，それぞれ1,2としたとき，1グループを追跡するように2グループの移動先を1グループ側にする。すると命令をだすグループ数が半分に減る。しかも敵に出会ったときに戦士系が先に敵とぶち当たるから，魔法使い系がやられる心配がない。
- 最初からいる魔法使いのウイッチがレベル12になると，リザレクション（蘇生の呪文）を覚える。早くから経験値を稼がせてあげよう。レベルアップのコツは，戦士を盾がわりにしてマジック・ポイントがなくなるまで魔法を唱えさせる。そして急いで魔法陣まで逃げることだ。
- なんの役にも立たないけど，マップ1で「すらいむ」，マップ11で「オニック」が隠れキャラででてくる。ちなみに，だしかただが，隠しスイッチを踏むとマップのどこかに石像がでてくるんだ。

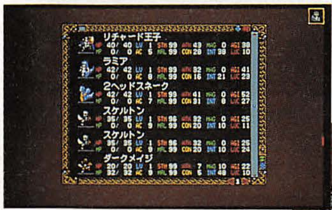
この他の情報はまた来月！



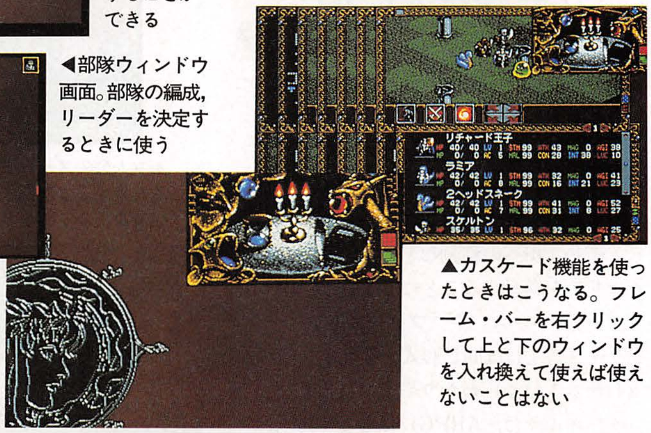
◀状態ウィンドウ画面。パラメータ，アイテム，魔法を部隊ごとにチェックすることができる



◀16枚のウィンドウをタイリング機能を使って並べてみた。さすがに見ずらいよね



◀部隊ウィンドウ画面。部隊の編成，リーダーを決定するときに使う



▶基本コントロール・ウィンドウ画面。ゲーム中に使用するウィンドウ類からセーブ・ロードまでこの小さい中にいろんなウィンドウが隠れている

▲カスケード機能を使ったときはこうなる。フレーム・バーを右クリックして上と下のウィンドウを入れ換えて使えば使えないことはない

最後に

最後になったけれど新しいシステム（M-VIWS）を使ってみての感想をちょっと。

最初はわけもわからず使っていたこのシステムも，四苦八苦しながら自分の見やすいようなレイアウト（ウィンドウの配置）を考えているうちに慣れてきた。今ではウィンドウをすいすい動かして，自分の思ったことができるまでになった。

世の中に普及しつつあるウィンドウ・システムを，ゲーム感覚で遊びながら学べるおもしろいソフトじゃないのかな？　みんなはどう思う？　来月から短期集中でこの『緋王伝』のおもしろさを攻略をまじえて伝えていくので，期待して待っててね。

■ウルフチーム：〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F ☎03-5394-5565



巨大ファンタジー・ネットワーク・ゲーム，ついに発進！

アーリーキングダム

発売元：シーツゥワールド　　対応機種：PC-9801VX以降
価　格：ノーマル・バージョン　12,800円　通信バージョン（通信ソフトセット）　9,800円
ノーマル・バージョン　発売中　通信バージョン　今秋発売

Written by 煌竜

8月号で紹介した巨大ネットワーク・ゲームの第2弾，『アーリーキングダム』の「ノーマル・バージョン」が7月に先行発売され，また通信バージョンも今秋発売が予定されている。

その特徴はゲーム世界にありがちな不自然さを廃し，異種族，ギルド，反乱軍その他の勢力が権力争いでいがみあう，現実ばりの緻密でリアリティあふれる世界であり，また「ゴチャキャラ・システム」によるARPGならではの楽しさである。

今月は，「ノーマル・バージョン」の内容を中心に紹介していこう。

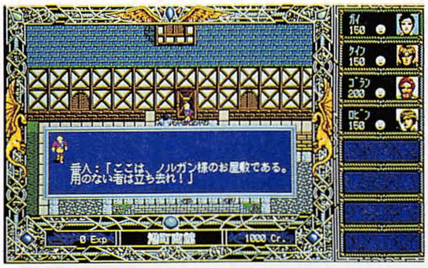
ストーリー

アーリーキングダムは，剣と魔法と神の力が権力の象徴であった時代，その中でも謎に満ちた危険な新大陸「ガイアルド」を舞台としてはじまる。今までに多くの開拓者が新大陸に上陸しているが，トカゲに似た原住民であるゲノア人との争いや，それまで見たこともない危険な生物が棲息（せいそく）し，開拓ははかどっていない。

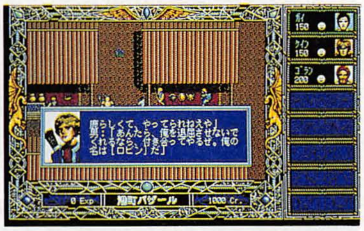
このゲームの主人公，プレイヤーの分身でもある「ガイ」は，母国アトランタではすでに彼を暖かく包んでくれる身寄りを失った若者。そのうえ，なぜか仕事もうまくいかず，毎日を職探しに追われている。

そんなある日，彼は新大陸ガイアルドへの移住者募集を知り，希望に胸をふくらませて新大陸に向かう決心をする。そしてガイアルドで見つけた最初の仕事によって，彼の運命は大きく変わっていくことに……。

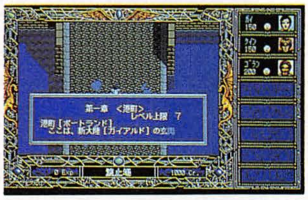
プレイヤーは，主人公「ガイ」となって新大陸「ガイアルド」の地へ出かけ，その地に眠る数々の謎を解きあかし，領地と富を獲得して，国をつくりあげていく。探索を通じて知り合った仲間達とともに，ドラマティックな冒険の世界を繰り広げていくのだ。



◀ポートランド街中の一風景。同じ街の中でも，地区によってグラフィックはさまざまだ



▼シナリオの途中で新たな仲間が参加することがある。彼は弓手の「ロビン」君，遠距離攻撃が可能



▶最初のシナリオの開始場面。ショート・シナリオのはじまりごとに解説がついてくる



▲スタート直後，波止場で謎の男と会話中。画面にでているのが主人公，「ガイ」だ

どんなゲーム？

『アーリーキングダム』は，ストーリーで紹介したように，プレイヤーが主人公「ガイ」となって，新大陸ガイアルドを冒険するARPGだ。内容のつながったショート・シナリオを順番にクリアしていく形式を採用しているので，広大なフィールド・マップを前にして「どこで何をすればいいのかわからない」と悩むようなことはないだろう。

ゲーム中は最高8人までのパーティを組んで旅をすることになるが，主人公以外は基本的にコンピュータが操ってくれるので，プレイの煩雑（はんざつ）さを心配する必要はない。また，マウスでの操作も可能なので，ARPGの初心者でも簡単に遊ぶことができるはずだ。

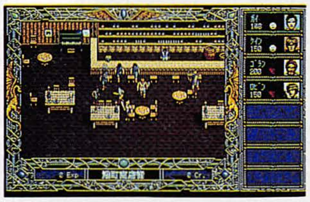
ゲーム・システムは？

まず，このゲームのシステム的な特徴について，いくつか解説しておこう。

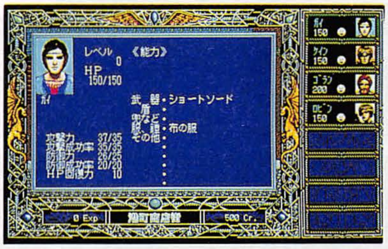
『アーリーキングダム』は，小さなエリアがお互いにつながりあって全体を構成するタイプのARPGだ。大きなフィールド画面はなく，街から街への移動なども，「通路」にあたるエリアを移動することによって行なわれる。『ルーン・ワース』や『ファーストクィーン』シリーズ等とほぼ同じ形式と考えてもらえば，（わかる人には）わかりやすいだろう。

操作キャラは，ARPGには珍しく主人公プラス7人までの（入れ替わりアリ）パーティ制となっている。仲間が増える物語後半では，宿屋でメンバーの交換が可能だ。

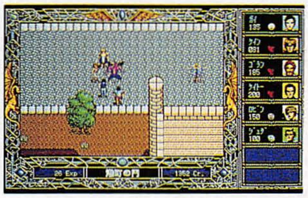
敵役として登場するモンスターには，三つのパターンがある。一つはエリア内をはじめからうろついている，いわゆる「ワンダリング・モンスター」。これは適当に動いているだけなので，こちらから手出しをしなければ無視することもできる。二つめは集団で襲って



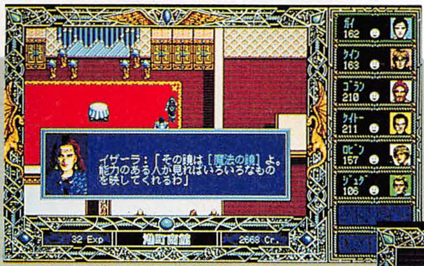
◀酒場でなぜかゴロツキ相手に戦闘となる。とはいえ，たいていの戦闘は放っといても勝てるので楽なもの



▲主人公のステータス画面。重い鎧を着たりすると防御成功値が下がり，防御値が上がるのがリアル

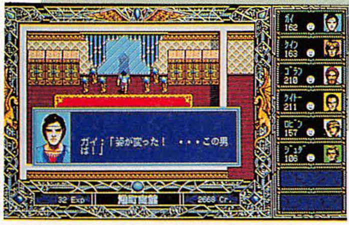


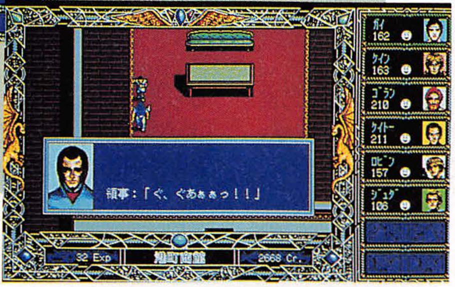
◀シナリオ2より，街に侵入した怪物の頭と戦闘に突入。弓手や魔法使いは後方に下げるのがベターだ



魔法の鏡

◀▲▼これはシナリオ2，領主殺人事件の現場を，主人公が魔法の鏡で目撃するところ。このような演出はシナリオの随所に折り込まれている





くる，そのエリア特定の怪物たち。これが出るとしばらく画面が固定され，一定時間耐えるか，全滅させないと元に戻らない。戦力不足でパーティが壊滅することもあるが，逆に逃げる敵を追いかけ回さないですむぶん，経験値やお金を稼ぐのに最適の相手にもなる。

3番目は，シナリオの展開に絡(から)んで登場するライバルたちだ。大ボス的な怪物が出てくることも，ゴロツキが集団でかかってくる場合もあるが，とにかく倒さなければ先へは進めない。でも逃亡は可能なので，いちいちデータをロードせずに再挑戦できるのがうれしい点だ。

戦闘の方法は，このゲームの開発を担当した呉ソフトウェアのお得意である「ゴチャキャラ・システム（後述）」が活用された，きわめて自由度の高いものとなっている。多人数を扱う不便さを感じる心配はないはずだ。

また，基本的にはストーリーを追うことがゲームの主体となっているため（シナリオごとにレベルの上限が決まっている），経験値稼ぎのために無駄な戦闘をさせられる，ということはほとんどないだろう。

壮大な世界

よくRPGで「壮大かつ緻密な背景世界設定」をウリとするものがあるけれど，『アーリーキングダム』の設定は質，量ともにそれらの大半を上回っている。なぜならば，このゲームの通信バージョンでは100本を越えるシナリオが予定されており，当然のことながら世界設定に関しても，それに耐えるだけのものが確立されているからだ。

実際，『アーリーキングダム』のゲーム世界は最近のRPG，ARPGにありがちな「敵の侵略におびえながらなぜか明るい世界」ではなく，むしろ生活臭のただよう現実っぽい世界である。イラストレーター・加藤直之氏の手によるイメージ・イラストの雰囲気そのままというか，何とも表現のしようのない落ち着いた独特な空気が漂っているのだ。

絶対的な正義を主張できる者などおらず，各陣営がそれぞれの利害に基づいて行動を起こし，主人公の立場もそのときどきによって変わる……アニメや漫画の「ヒーロー」には当たらないが，それはまぎれもなく現実に即した「英雄」であり，一介の風来坊が栄光の階段を1歩1歩昇っていく姿なのである。過度のご都合主義的展開に飽きた人には，ピッタリのゲームだろう。

ゴチャキャラ・システムの魅力

ARPGの楽しさの一つに「敵との戦闘」が挙げられるけれど，『アーリーキングダム』の戦闘も「ゴチャキャラ・システム」を生かした，じつに楽しいものに仕上がっている。

呉ソフトウェアの『ファーストクィーン』，『川中島異聞録』を知っている人なら説明の必要もないだろうけれど，要するに「ゴチャキャラ・システム」とは，キャラクターどうしが画面上でぶつかりあうARPGの戦闘シーンを，敵，味方とも複数のキャラで行なえるようにしたものだ。プレイヤーの操作キャラ以外はコンピュータがその状況にに応じて操作してくれるので，普段は単に戦闘命令さえだしておけばいい。もちろん随時，操作キャラクターの切り替えは可能だ。また，仲間には個別に特定の敵を狙う行動や退避行動を指令することもできる。大まかな「戦闘隊型」の指定も可能だから，プレイヤーの腕しだいで，かなり戦況を有利にできるのだ。

また，これはパーティ編成によるが，弓手がいれば飛び道具，魔術師がいれば魔法を使って後方から援護できるようになっている。とくに魔法には20もの種類があるので，うまく使えば圧倒的に不利な状況でも切り抜けられるだろう（派手で楽しいし）。

最後に

『アーリーキングダム』の真の魅力はやはり「通信バージョン」。100本以上の多彩なシナリオを楽しめるネットワーク・ゲームのほうにある。しかも，ただシナリオを解くだけでなく，途中で他のプレイヤーとアイテムの売買をしたり，情報交換もできるというから，ユーザーどうしの間に，もう一つの「アーリーキングダム・ワールド」が生まれることも期待できるのではないだろうか。

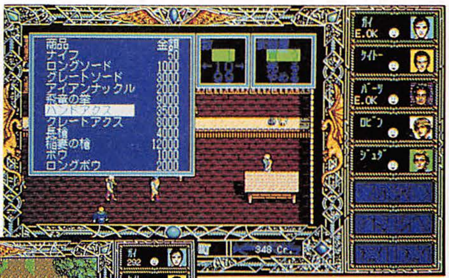
とはいえ，この「ノーマル・バージョン」ゲームとしての完成度は十分だ。少々お値段が張るのが難点だが，できればこちらで修練を積んでから「通信」の世界に挑戦……といきたいものだね。



▲こちらは「火精の魔法」。炎の精を呼びだし，単数の敵を追尾させてダメージを与える呪文だ



▲海辺にて。設定によっては，全部の操作(移動も含む）をマウスで行なうことができる



▲武器屋でお買物をしているところ。キャラクターの職業によって，使える武器は制限される



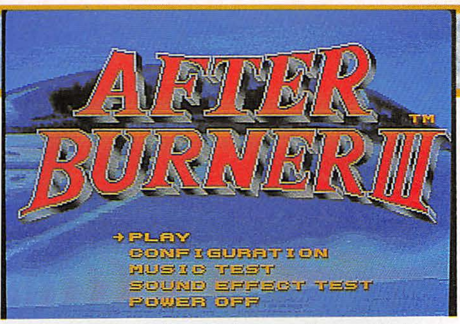
▶魔法使いによる「火渦の魔法」発動場面。多数の敵を相手にするとき，絶大な威力を発揮する

■シーツゥワールド：〒105 東京都港区浜松町2-1-18トップスビル3F ☎03-5473-8986

今月の注目パソコン・ゲーム

最新鋭ジェット戦闘機を操り，敵を撃墜！

アフターバーナーIII



■発売元：CSK総合研究所　■価格：10,800円
■対応機種：FM TOWNS（要2MB）　■発売中

Written by やんま

セガのアーケード・ゲームの移植をいくつも手掛けているCSK総合研究所から，またもやビッグ・タイトルが登場した。ゲーム好きのキミだったら一度はタイトルを聞いたことがあるだろう。あの『アフターバーナー』シリーズの最新作『アフターバーナーIII』がそれだ。大空を音速で駆け抜ける最新鋭ジェット戦闘機の，手に汗握るドッグファイトをキミのTOWNSで。

アーケード『ストライクファイター』の移植だ

この『アフターバーナーIII』は，アーケードで『ストライクファイター』と呼ばれていたゲームを移植したものだ。

『ストライクファイター』というゲームを表現するならば「ドッグファイト・シミュレーション・ゲーム」。この一言につきる。

電子機器が満載された最新のジェット戦闘機のドッグファイト（敵機を捕捉→ミサイル・ロックオン→発射→撃墜）をイージーにシミュレート。映画『トップガン』のラスト20分間に繰り広げられるドッグファイトの緊迫感が誰にでも簡単に味わえるゲームなのだ。

今でもゲーム・センターを何件か探せば，難なく見つかると思うので，TOWNS版をプレイする前にどんなゲームなのか予習しておくのもいいかもね。

誘導ミサイルは百発百中！敵に撃たれる前に撃て！

自機は，味方の基地を離陸し，敵の支配地域をくぐり抜け，砂漠地帯にある秘密核兵器研究施設を破壊する任務を受けている。

装備されている武器はバルカン砲と，空対空ミサイルだけ。このバルカンとミサイルは弾数無制限なので，弾数を気にせずに撃ちまくることができるのがうれしい。

ゲーム中の画面だが，普段はコックピット内部からの視点でゲームが展開する。

敵機をヘッドアップ・ディスプレイ（画面中央の四角）の中に入るように操縦すれば，カーソルが敵機を自動的にロックオンし，赤く光る。このときにミサイルを発射すれば百発百中，あとは当たるのを待つだけ。これが敵機を撃墜するための基本的なプロセスとなっている。このゲームのコツは，敵機の攻撃をうまくかわしながら，いかに素早くこの動作をするかにかかっていると言える。

敵機のミサイルをぎりぎりでかわしながら，敵をロックオン！ファイヤー！　ミサイルが敵を捕らえたときの感動は言葉では言い表せないものがあるぞ。



◀パッドでプレイするとこんな感じの配列になる。アナログ・スティックでプレイすればよりアーケードに近い感覚でプレイできる

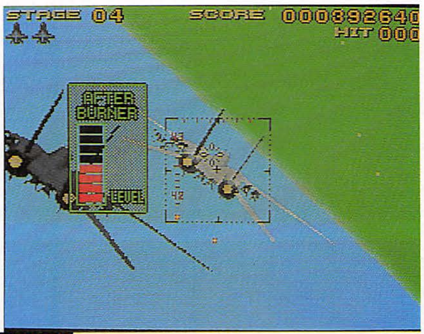
アナログ・スティックにも対応。アーケードにはなかったモードも加わってさらに楽しく

アーケードではアナログ・スティックにミサイル，バルカン・ボタン，それにスピード調整のスロットル，アフターバーナー・ボタンと，2レバー，3ボタンも使っていたこのゲーム。さすがにTOWNSのパッドでプレイするには若干のムリがあるようだ。そこで快適にプレイするためにもアナログ・スティックの使用をお勧めする。アナログ・スティックを使えばさらにアーケードに近い感覚でプレイすることができるぞ。

そしてこの『アフターバーナーIII』で特筆すべきは，短いステージの中で何機の敵を撃墜できるかを競うモードと，一定の機数を何秒で撃墜できるかを競うモードの2種類が加えられたことにある。友達どうしでプレイするのも熱いかもね。



▲まん中のヘッドアップ・ディスプレイに敵機がくるように操縦し，カーソルが赤く光ったらミサイル発射だ！もたもたしていると敵のミサイルが飛んできちゃうぞ



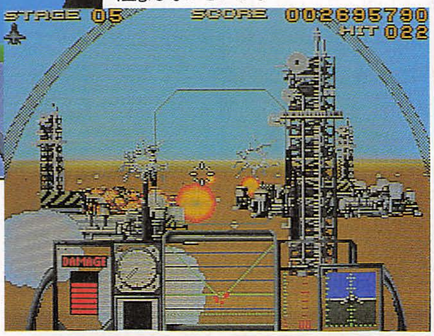
▶後ろの敵はアフターバーナーでふりきれ！



◀まず味方基地から離陸！　このシーンはスピード感があってかっこいいぞ！



▲敵機に後ろにつかれたときなどは，視点が移動して自機を後ろから眺めるような感じになる。視点が移るシーンもアーケードそのままのなめらかさ



▼ゲームは空中戦だけでなく，このような地上攻撃シーンも。地上の対空砲には注意しないといけない

■CSK総合研究所：〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 CSK情報教育センターコンピュータビル6F ☎0423-75-1345



カプコンのX68000参入
第1弾はアーケード・ゲームからの移植だ！

ファイナルファイト

■発売元：カプコン　■価格：9,800円　■MIDI音源，ハードディスク対応
■対応機種：X68000（要2MB）　■発売中

Written by いたばし

カプコンといえば，大ヒットのアーケード・ゲーム「ストリートファイター」を産んだメーカーとして有名だが，ついにパソコン，しかもX68000対応のソフトを発売した。パソコン参入の第1弾は『ファイナルファイト』。アーケードでもトップランクの人気を得た作品。X68000のユーザーでよかったと，幸せを感じさせる新作登場だ。

格闘ゲームの名作，再び！

超暴力集団マッドギアの支配に荒廃をつづけるメトロシティ。市長マイク・ハガーは，街に平和と秩序を取り戻すため，マッドギアに徹底的な攻撃をくわえた。

しかしある日のこと，マッドギアはハガーの娘ジェシカを人質にとるという手段にでた。ジェシカを救うため，コーディー，ガイ，ハガーの3人がマッドギア壊滅に立ち上がる……というのがこのゲームの簡単な内容だ。

システムは，ハーフ・トップビューの格闘アクション。8方向レバーと攻撃，ジャンプの二つのボタンでキャラクターを操作する。

攻撃はアタック・ボタン一つでパンチ，キック，投げの3種類の攻撃が可能。ボタン連打をすれば連続技，そのときレバーをいれておけば最後に投げてくれる。また，ジャンプ・ボタンと二つ同時に押すと，必殺技が使える。

プレイヤー・キャラクターは，バランスのよさが光る“ケンカの天才”コーディー，スピードと多彩な技がウリの“忍法伝承者”ガイ，プロレス技が得意な元ストリートファイター“ザンギエフ（笑）”ハガーの3人から1人を選択する。もちろん，2人同時PLAYもできる。ステージは，スラム街・地下鉄・ベイエリアなど，全6ステージで構成されている。

人気の秘密はここにあり

『ファイナルファイト』は，1990年のアーケード・ゲーム人気ランキングで，長い間トップの座を守ってきた名作だ。では，なぜそれだけの人気を得たのだろうか。

それは，「ゲームとしてのおもしろさ」を追求した秀逸なゲーム・バランスにある。

ザコ敵はアタック・ボタンを連打するだけで倒せてしまうし，敵を投げているときは無敵になるため，大勢に囲まれても，誰か1人をつかんで投げてしまえば危機を脱することができる。また，敵にやられたときの復活が楽なように，絶対に敵が倒れてくれる（攻撃されない）などの配慮も忘れていない。

それでいて，敵キャラは憎らしいほど多彩な攻撃を仕掛けてくるから，こちらもいろいろな技で対抗しなければならない。決してボタン連打だけの単純なゲームで終わらない奥深さが，このゲームにはあるんだ。

むずかしい。でも，やめられない。やりこまずにはいられない。そんなゲームなんだ。

さて，移植のできはいかに？

気になる移植の完成度だけど，この点に関してはまったく心配はいらない。画面もそっくり，BGMも完璧だ。後半のステージで若干敵キャラが少なくなってしまうようだけど，これも違和感を感じるほどではない。点稼ぎユーザーならばともかく，『ファイナルファイト』というゲームを純粋に楽しみたいならば，X68000版でバッチリ。基板はいらないぞ!?

なお，BGMはMIDI対応。ハードディスクにインストールすることもできる。まさに，いたれりつくせりだね。



◀オープニング・デモ。市長ハガーの娘，ジェシカがさらわれた。なんとしても助けねば！



▶X68000版は，ガイ，コーディー，ハガーの3人がそろっているぞ。幸せ！





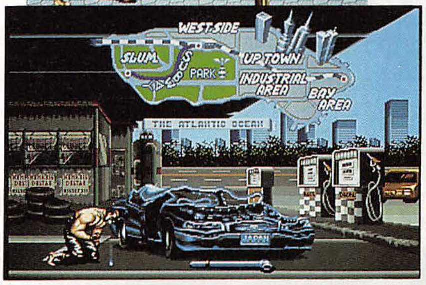
▲▶アタック・ボタンは一つだけど，間合いなどによっていろいろな技が使えるんだ



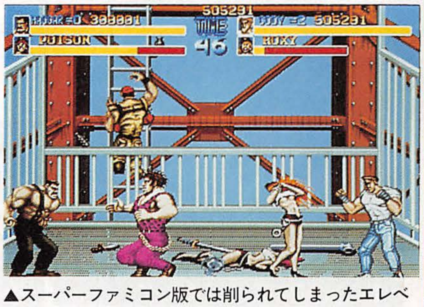
◀アタック・ボタンとジャンプ・ボタンを同時に押せば，必殺技がだせるぞ



◀ときどきでてくるポリバケツなどを壊すと，ライフ回復アイテムや武器が出現



▲ボーナス・ステージの一つ，車壊し。持ち主の「Oh My God.！」も健在だ



▲スーパーファミコン版では削られてしまったエレベーターのシーンもちゃんとあるよ！

■カプコン：〒540 大阪市中央区常盤町2-1-12



楽しい要素をいっぱい詰め込んだ築城SLG
CASTLES
キャッスルズ

■発売元：ビクター音楽産業　■価格：9,800円
■対応機種：PC-9801VM以降　■発売日：8月21日

Written by 煌竜

この夏のビクター音産の新作は，海外で大人気の築城SLG,『CASTLES（キャッスルズ）』だ。小王国・アルビオンに反抗するケルト人を制圧するために，拠点となる城を築くゲームなんだけれど，メインとなる築城と攻城戦のほかに，内政，外交などの要素も，おいしい部分だけが巧妙に抽出されて折り込まれている。

君も，自分だけの城を築いて，「一国一城の主」をきどってみたらどうかな？

『CASTLES』とは？

お姫様育成SLGの『プリンセスメーカー』を「シムねーちゃん」と呼ぶ方式に従えば，このゲームは「シムキャッスル」とでもいうことになるのだろうか。セミ・リアルタイムのコマンドを駆使して，イギリスはケルトの地に城を築く，一風変わったタイプのSLGなのだ。

13世紀のイギリスの小王国，アルビオンの領主というのが，このゲームでのプレイヤーの立場。反抗・反乱を常に企てているケルト族をおさえておくために，また周囲の領主の軍勢に対抗するために，大きく堅固な城を建てなくてはいけない。

というわけで，ゲームは築城を中心に進んでいくことになる。といっても，城壁をこうつなげるとか，塔をどう配置するとかを指定してやり，そこに作業員を割り振ってやれば自動的に工事が進むので，複雑な操作は必要ない（この工事のアニメーションがかわいいのだ)。ただし，途中でアクシデントが起こったり，作業がストップしたりする場合があるので，プレイヤーはしっかりと監督をしてやらなくてはいけないのだ。

ゲームが進むうちに，敵の軍勢が攻めてくることがある。そのときは，造りかけの城壁を利用しつつ，歩兵と弓兵をうまく使って何とか撃退しなくてはならない。もし負けてしまうと，せっかく途中まで完成した城が破壊されてしまうのだ。

また，他の国から使者がやってきたり，司教が苦情を言いたててきたりすることがあるので，そちらの対処もしなくてはならない。設定した税金が高ければ，貴族や民衆が騒ぎだすこともある。

要するに，『CASTLES』とは，築城の楽しさをベースにして他の要素もいっぱい詰め込んだ，贅沢なSLGなのだ。



▲まずはお城の設計から。城壁には弓窓や油口などの防御施設をつけられる。建築速度は作業員の数に比例

多彩な選択

『CASTLES』で何が楽しいか……と聞かれれば，迷わず挙げられるのが，「城の設計」と「他の勢力との交渉」の2点だ。

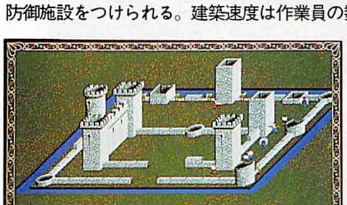
ある程度以上の規模をもった城を造ることが，このゲームの目的なわけだけれど，単に城を造るといってもいろいろと方法はある。低い城壁を単純につなぐことで工期の短縮を図る。多少時間がかかっても防御力を重視し，高い城壁，防御装置で守りを固める。兵隊を減らして工事に金をつぎこんだり，出城を一つ先に造って守備を任せたりする。などなど取り得る選択肢はきわめて多彩だ。

そして，城の防備を可能な限り生かすためには，他の勢力との交渉（あるいは出没する盗賊団などへの対応）をうまく行なわなくてはならない。あまりホイホイ相手のいうことを聞いているとなめられてしまうし，かといって強硬な態度ばかりとっていると，戦闘がどうしても多くなってしまう。

「兵を貸してくれ」「金をだしてくれ」などと頼まれることも多いので（もちろん兵や金が増減する)，どう対応するかによって防備の方針も変わってくる。自分の選択の結果が直接プレイに響いてくるから，実際に王様になった気分でゲームを楽しめるわけだ。

最後に

ゲーム以外のシステム面でも，ファンタジー・モードが選べたり（外部勢力にオーガなどが登場する)，難易度が調整できたりなどと親切設計となっている。ゲームの初心者でも割と楽に遊ぶことができるだろう。『シムシティー』などの環境SLGが好きな人には，絶対お勧めできるソフトだ。



◀こちらの城は建築途上。ただし，面ごとに設定された規模以上の城を造らないと，クリアにはならない



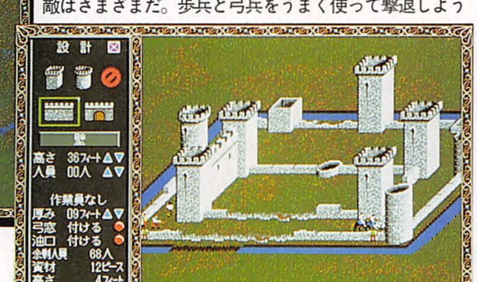
◀ケルト人や周辺の領主，身内の反乱など，攻めてくる敵はさまざまだ。歩兵と弓兵をうまく使って撃退しよう



▲突如として現れる外交シーン。相手の要求にどう対応するかで，状況は大きく変わるぞ

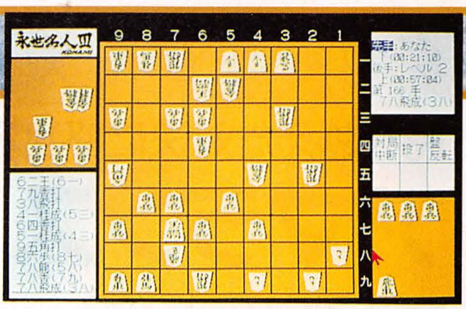


◀ファンタジー・モードでは，モンスターや魔術師なんかもいっぱいでてくる。どうプレイするかは君しだいだ



▲戦いの中で堀を突破され，城の一部が壊れてしまった。厚く高い城壁を造れば，より破壊されにくくなる

■ビクター音楽産業：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ☎03-3423-9268



コナミの将棋ソフト，さらにパワーアップして登場

永世名人III

■発売元：コナミ　■価格：9,800円
■対応機種：PC-9801VM以降　■発売日：9月4日

Written by 煌竜

コナミから発売されている将棋ソフト『永世名人』シリーズに，待望の第3弾が登場する。

この『永世名人III』は，かなりの強さを誇った前作『II』の思考ルーチンがさらに洗練されて強くなっており，そのうえ，思考時間を短縮するための「先読み」機能を新たに搭載しているのだ。

将棋ファンの人なら，絶対に見逃せない作品だぞ！

『永世名人』シリーズの特徴

まずは，前作『永世名人II』から受け継がれたこのシリーズ全体の特徴について述べておこう。

1.思考過程の表示

コンピュータの思考過程がわかりやすく表示されるので(もちろん消すことも可)，自分が考えるときの参考になる。

2.双玉の詰め将棋

普通のソフトでは，詰め将棋の解答機能がついているものでも，玉が二つある場面を再現できるものは少ない。だが，このシリーズではこれが可能となっているので，ゲームの終盤，詰めがあるかどうかわからないような場合にも，利用することができるのだ。

3.千日手

対局中に同じ局面が3回起こると千日手と判定してくれる。

4.差し手の変化

コンピュータの思考には乱数要素も含まれているので，何回でもゲームを楽しむことができる。

5.ヒント

つぎに打つ手がわからないとき，コンピュータにヒントを聞くことができる。

6.盤面編集

詰め将棋の問題を作ったり，自分の好きな局面に駒を並べ替えて対局をはじめることができる。また，その盤面をファイルにして保存することが可能。

7.レベルの途中変更

対局中にコンピュータの強さに不満があるときには，対局者変更コマンドで簡単にコンピュータの強さを変えることができる。

8.プリント・アウト

紙にプリント・アウトすることにより，コンピュータがないところでも棋譜を鑑賞することができる。

より速く，より強く

「コンピュータの思考をより速く，そのうえでより強く」という，あらゆる将棋ソフトに共通するむずかしい課題に，『永世名人III』は新たな方法で挑戦している。

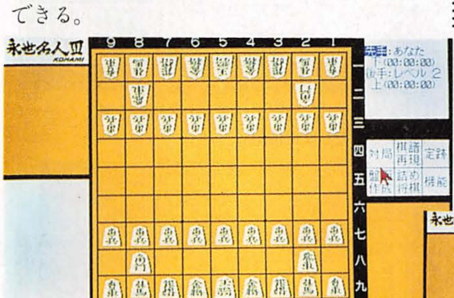
今回新たに採用された「先読み機能」は，プレイヤーが考えている間にコンピュータがプレイヤーの打つ手を予想し，それに対する打ち手を前もって考えておいてくれるという機能だ。予想される10手ほどに対する打ちかたを考え，その範囲であれば，プレイヤーが打った瞬間につぎの手を打ち返してくれるのだ。互いに長考しがちな場面でも即座に打ち返してくれたりするので，コンピュータに待たされるのが大嫌いな人でも，それほどイライラせずに遊べることだろう。

また，「強く」という点では，約1,100手に及ぶ定跡の強化（とくに横歩取りの強化）及び振り飛車がうまくなるなど全体的な思考のパワーアップによって，前作よりさらに棋力が高くなっている。人間相手に近い対局が楽しめるはずだ。

とにかく強し！

このソフトでは，コンピュータの強さとして5段階を選ぶことができる(ただしCPUの速度によって，選択できるレベルには事実上限界がある)。そして，2番目に弱い「レベル2(どの機種でも十分遊べる思考速度)」においてすら，その強さはコンピュータ将棋ソフト屈指のものとなっている。また，駒組み・戦略機能の強化により，守りでは矢倉，美濃，穴熊，攻めでは居飛車，中飛車，その他の戦法を自在に駆使するようになっているのだ。

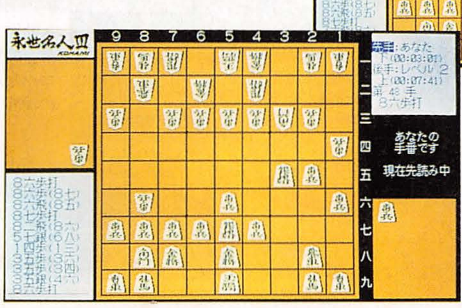
というわけで，この『永世名人III』は，「コンピュータ相手に自分の腕を磨きたい」とか「打ちかたを研究したい」という人に最適の将棋ソフトといえるだろう。かなり強力な詰め将棋解答機能もついている。



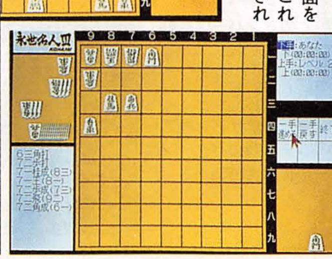
▲これが標準画面。操作はもちろんマウス一つでOKだ。画面のセーブ・ロードも簡単にできる



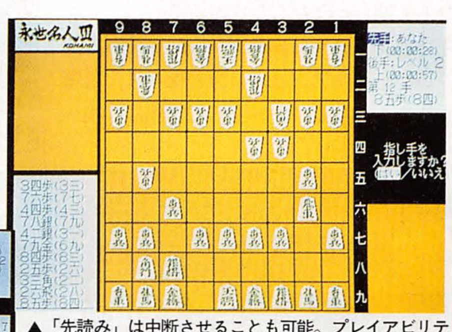
◀コンピュータの思考場面を表示させてみた。また，これまでの経過も左下に表示されている



▶ただいま先読み思考中！プレイヤーが考え終わったら，その時点で中断させることが可能



◀詰め将棋（適当に作った）を解かせてみたところ。4手詰めだが，たいして時間もかけずに解いてくれた

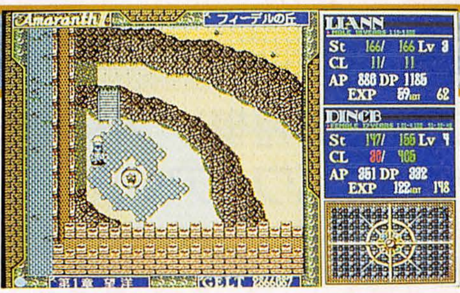


▲「先読み」は中断させることも可能。プレイアビリティは抜群だ

■コナミ：〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 ☎03-3432-5678

時を越えた対決に終止符を!

アマランスII



■発売元：風雅システム
■対応機種：PC-9801VM21/UV21以降
■FM音源，MIDI音源（MT-32，CM-64系）対応
■価格：9,800円
■発売予定日：8月上旬

Written by 長谷川真一

簡単な操作と感動的なシナリオで好評を博したロールプレイング・ゲーム（RPG），『アマランス』の続編が，ついに登場だ。
不死を宿命づけられた主人公，リアン＝フレムデ。今回の彼の冒険の舞台は，前作から158年経った世界。
取り逃がした宿敵を追い，新たなる闘いが繰り広げられる！

『アマランス』ってどんなお話？

時間と空間を旅し，永遠に生きねばならない男，リアン＝フレムデは，宿敵である悪の権化・ベゼドゥフトを追い，かの地ラングザームへとやってきた。

そこで，皇女ステインローゼらの力を借り，ベゼドゥフトを追いつめるが，結局，時間を超えて逃げられてしまった。

再びリアンも後を追って，158年後のラングザーム（すなわち，『アマランスII』の舞台）へと向かう。だが，その瞬間，彼の今までの一切の記憶は消えてしまうのであった……。

いざ，冒険の旅に出発！

ゲームは基本的に，リアンをテンキーで操作することによって進行する。共に行動してくれる仲間を見つけたり，街の人々のウワサ話を聞いたり，行く手をさえぎる敵のモンスター（この世界では「ガイスト」という）を倒したり，より強い武器を買ったりしながら，ベゼドゥフトを追いつめていく。

とは言うものの，自分の名前と年令以外の記憶がまったくないリアンには，「自分が何者なのか」を突き止めるのが先。どういうわけか，街の人々の間では，自分は有名人らしい。なぜなのだろうか？　そもそも，なぜベゼドゥフトと闘わねばならないのか？

その答えを見つけるべく，冒険を続けるうち，いつしかリアンは，自分の呪われた運命を知ることとなる……。そして物語は佳境へと……。

ゲーム進行をなめらかにする配慮

ストーリーを追うことに専念できるように，いろいろな配慮がなされている。

たとえば，街の外における，敵との遭遇。RPGというと，ほとんどの場合，歩いているといきなり敵に出会い，戦わざるを得なくなる。この作品の場合，はじめから画面に敵の位置が表示されているため，避けて通りさえすれば戦わずにすむわけ。

また，「会話モード」も便利。キャンプや宿屋などで夜を過ごすと，主人公達が会話をする。これが，ゲームが進まなくなったときの大きなヒントになってくれるんだ。

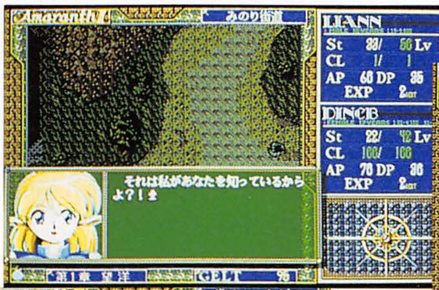
こうした細かい点も，魅力の一つだね。

MIDIの驚異 ハードディスクの快感

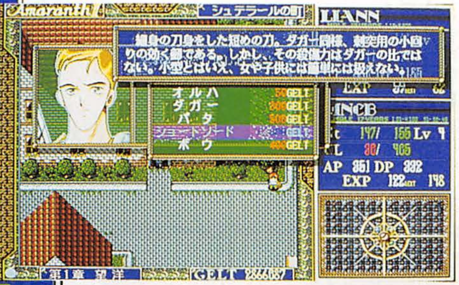
風雅システムは，MIDI音源やハードディスクなどの周辺機器への対応に，早くから意欲的だったメーカーだ。

MIDI音源は，パソコンの装置と言うより，“楽器”と言ったほうがいい。これを使ってBGMを演奏するのだから，まさに迫力。もちろん，FM音源版BGMもある。

また，ハードディスク対応のゲームが最近多くなってきたが，MS-DOSの知識が必要なものも多い。その点，『アマランスII』には，専用のインストール用バッチ・ファイルが付いていて，これを使うと簡単にハードディスクから起動できるようになる。何とも親切だ。



◀こちらは最初の仲間，ディン。彼女は一体何者なのだろうか……



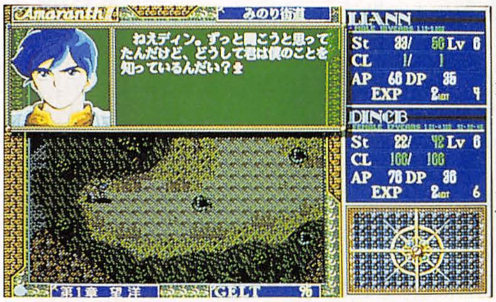
▲お店では，売っているものの説明を聞くことができる。ここは武器屋



▲戦闘中は，リアンのみテンキーで操作，あとのメンバーは自動で動く



▲前作『アマランス』の登場人物，ローゼとの“再会”の場面



◀これがリアン＝フレムデ。顔のパターンは他にも数種類ある



◀雨宿りでの1カット。大きくて美しいグラフィックが印象的だ

■風雅システム：〒939 富山県富山市悪王子67　☎0764-29-6791



目指すは世界統一王朝!

蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史

■発売元：光栄
■対応機種：PC-8801mkIISR以降
■価格：9,800円，CD付き12,200円
■発売中

Written by 猪野清秀

『リーディングカンパニー』『三國志III』と快進撃を続ける光栄の新作ラインアップ。そして今，光栄SLGファンにとってはうれしい夏期攻勢がついにはじまった。その先陣を切るのが，光栄の歴史もの三本柱の一つである『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズの最新作，『蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史』だ。前作以上の完成度に，エキサイティングなプレイが楽しめるぞ。

大帝国の王 チンギス・ハーン

11世紀の後半から12世紀にかけて，モンゴルから急激に勢力を伸ばし，大帝国を築き上げた男がいた。その男の名はチンギス・ハーン（ジンギス・カンという呼び名のほうが有名かな？）。

彼の子孫によって率いられた騎馬軍団は，なみいる敵をなぎ倒し，帝国はさらにその勢力を拡大した。最終的に，西はヨーロッパの半ばまで，東は朝鮮半島にいたるまでの巨大な帝国が完成したのである。

『元朝秘史』はこの偉業を成し遂げた男，チンギス・ハーンの国造りをテーマとした本格的戦略シミュレーション・ゲーム（SLG）だ。前作の『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』からよいところはそのまま受け継ぎ，改良すべきところはとことん手を加えられている。では『元朝秘史』の特徴を前作と比較しながら，見ていくことにしよう。

『元朝秘史』はここがちがう!

内政と外交を駆使し，将軍たちをうまく使いわけ，周りの国を支配下に治めていくという基本的なゲームの流れは『元朝秘史』でも変わらない。実際の国家元首になったつもりでの内政・外交の駆け引きができる楽しさは前作どおりだ。

さらに『元朝秘史』では，自国の領土に派遣し政治をまかせる将軍たちの能力が，A～Eの5段階表示となった。前作が100点満点の表示だったのに対して，かなりさっぱりとしている。将軍が優秀か否かが一目でわかるわけだ。そして無能な将軍には「政治顧問」をつけることで，その能力を補佐できるようになった。『三國志』の軍師のような役割をしてくれるわけだね。

戦闘も，プレイヤーのやる気をますます起こさせてくれる。『元朝秘史』ではなんと合計16種類もの部隊が登場するのだ。部隊によって雇える地域が限定されていたり，その他いろいろな特徴をもたせ，見ているだけでも十分楽しませてくれる。たとえば象兵はインドだけで雇うことができ，攻撃力・防御力は破壊的なものがあるが，なにぶんにも足が遅いという具合いにである。

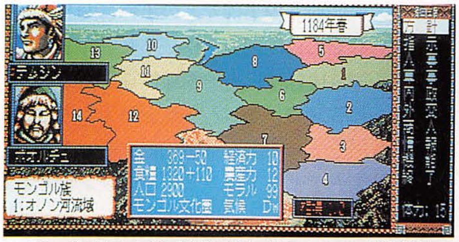
『蒼き～』シリーズではお馴染みの，血縁将軍を育成するための子づくりの儀式「オルド」もパワーアップ。今作品ではちょっとしたコマンド選択式のアドベンチャーのようなものになっていて，相手の気分を損ねないように口説かなければいけないのだ。

やっぱりマルチプレイが楽しいゾ

『蒼き～』での最大の楽しみは，仲間を呼んでのマルチプレイ。他の勢力との駆け引きをしながらのプレイほど，痛快なものはない。

『元朝秘史』ではあらかじめ三つのシナリオが用意されていて，最大4人までのマルチプレイが可能になっている。さらにモンゴル編からスタートして，モンゴルを統一した時点でのデータを元に，新たな世界編のシナリオが作成されるというナイスな仕組みも用意されている。

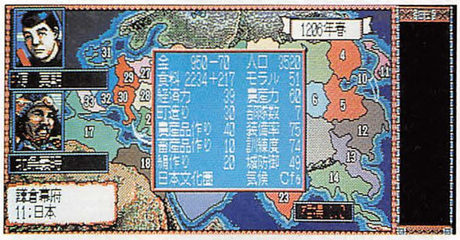
歴史では，世界全土を征服する夢を実現できず死んでしまったチンギス・ハーン。彼にかわって彼の夢を『元朝秘史』でかなえさせてあげようではないか!



▲モンゴル編のメイン画面。チンギス・ハーンがまだテムジンと名乗っていたころのシナリオだ



▲こちらはチンギス・ハーンの子孫のフビライの時代。元王朝が日本に侵攻しようとしたのもこの頃だ



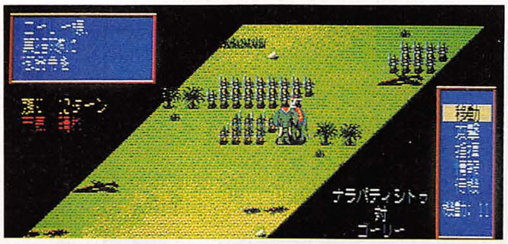
▲国の基本データを表示。君主の源実朝の下にいるのは，政治顧問だ



▲前作同様，『元朝秘史』でも外交戦は活発に行なわれる。同盟締結の誘いはもちろん，脅迫の使者もちょくちょくやってくる

▶フィールド画面上で展開される他国軍との戦闘。味方の第一部隊が敵と接触すると……





▲詳細な戦闘モードに移行するのだ。象部隊や騎兵部隊など，多彩な兵科が登場するぞ



▲『蒼き～』シリーズ名物のオルドも健在。アドベンチャー風の展開が楽しめる

■光栄：〒223 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-23-3 ☎045-561-6861

戦いの中に，真の信長を見いだせ！

織田信長



■発売元：ファミリーソフト　■価格：9,800円
■対応機種：PC-9801VM21/UV21以降　■発売中

Written by ASP.久保田

監修は前内閣安全保証室長，佐々淳行氏

作品の解説の前に，監修者について少し触れておきたい。監修の佐々氏は，警視庁にいた頃，東大安田講堂事件，よど号ハイジャック事件，大韓航空機事件などの事件に関与している。ついには内閣安全保証室長となり，総理大臣の危機管理担当内閣補佐官を努めた，いわば危機管理のエキスパートと言える人物だ。現代社会人に必要な「戦局の判断」をとくに重視したデザインは，ビジネスマンにもきっと受け入れられることだろう。

信長が戦った戦局を再現！

この作品は，織田信長が戦った歴史上有名な合戦を，20本のシナリオにて再現している。これまでの国盗りゲーム的なものとは異なり，プレイヤーはそのシナリオで与えられた局面をうまく戦っていくことが要求されるのだ。

シナリオ間では，ビジュアル・シーンによって，その合戦の起こる過程を教えてくれる。

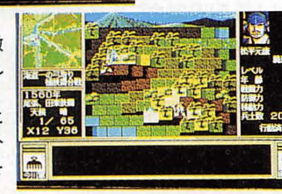
最後までクリアすると，エンディングとなるワケだが，17番目の「本能寺の変」での展開によって，その結末は変わるらしい。

戦場では，まず戦場を調べつくし，敵と味方の配置を理解することが必要だ。史実では，機動力と射撃を駆使した戦法を好んだ信長だが，それはこのゲームにも活かされている。機動力の高い武将と射撃能力がある武将をどう使うかが，勝負のわかれ目だ。

そして，勝利条件を達成するためのベストルートを自分なりに研究し，作戦を実行する。これがこのゲームの基本的なパターンだ。



◀歴史上有名な「桶狭間の戦い」の勝利条件は，今川義元を討ち取ることだ。ただし，敵は鬼のような大群で攻め寄せてくる



▶これが基本画面。赤が織田軍で青が敵軍だ。バックは晴れと雨の二つがある。雨だと射撃が極端に弱くなるんだ。自分なりの攻略ルートを見つけだそう



▲戦いの際に武将がはくセリフは，どれもニヤリとさせられてしまう。シナリオによって同じ武将でもセリフが変わるぞ



◀信長の生涯は，ビジュアル・シーンで語られる。これは信長が，父信秀の死に際し，位牌に香を投げつける場面だ



キミは4時間の耐久レースに耐えられるか!?

風，スローダウン

■発売元：日映 First Quarter　■価格：9,800円
■対応機種：PC-9801VM以降　■発売中

Written by ASP.久保田



▶オープニング・デモは画像取り込みによるもの。まるでモノクロ写真のようだ



◀長時間をともに戦うパートナー選択画面。慎重に選択したいところだ

『風，スローダウン』とは

これは昨年12月に映画化された，島田紳助の第1回監督作品。20代前半の若者たちが，それぞれ自分に決着をつけるありさまを描いた青春映画だ。主人公オサムはプロのオートバイ・レーサーとなるべく，鈴鹿4時間耐久レースに青春のすべてを賭ける。

本作品は原作のこの部分を，バイクレース・シミュレーションという形でゲーム化したものだ。

超！シンプルな操作性

驚くべきことに，鈴鹿サーキット上で，プレイヤーが操作するのは，基本的にはブレーキのみ！あとの操縦はすべて，画面の中のオサム（パートナー）がやってくれているのだ。

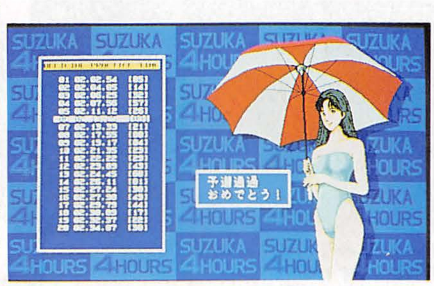
予選を通過すると，決勝となるが，これは4時間（1時間モードもあるけど）走り続けなくてはならない。そのため，決勝ではプレイヤーはピットインの指示さえだせばいい，というオートモードもある。もちろんポーズ(一時停止）機能はあるから安心してね。

必勝パターンとしては，カーブの手前での減速のタイミングをつかむこと。これができれば，走り続けるのは簡単なことだ。そのため，慣れてくると集中力も散るだろう。カーブを曲がり切れずにクラッシュしたり，燃料切れになったり……。キミの精神力がゲームを左右する，ま・さ・に，耐久レースなのだ！

決勝で3位以内に入賞すると，豪華商品の当たる懸賞クイズが出題されるから，精神力と耐久力に自信のある人は，ぜひ挑戦してみて！



▲使用キーはスペース・キー（ブレーキ）のみ。どこで減速するかを見極めよう。オートだと，関係ないけどね（写真はオート）



◀予選で20位以内に入れば，決勝に進出できる。本当の勝負はこれからだ

■ファミリーソフト：〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号 ☎03-3924-5727
■日映 First Quarter：〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル4F ☎03-3351-2888

SUPER SOFT
HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機／アーケード・ゲームのゲームソフト情報を網羅しています。

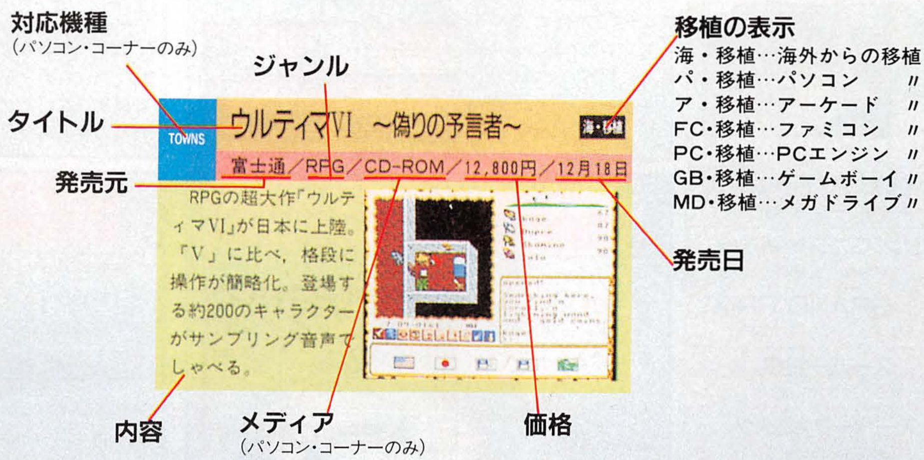
ハード別にページをわけ，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，6月から7月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から1か月後までに発売される新製品の完全データ
（今月号は8月8日から9月7日までに発売されるソフト）
の3データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた



SUPER FAMICOM

スーパーファミコン

監修：手塚一郎

『ドラゴンクエストV』の発売日は9月27日(日)に決定!!

◆MOTHER2の全貌がいよいよ見えてきたゾ！

ようやく任天堂の現代劇RPG『MOTHER2（仮題）』の内容が見えてきた。まず正式タイトルは『MOTHER2　ギーグの逆襲』に決定。前作を知っている人ならば“ギーグ”が何であるのかわかるはず。そう，最後のボスの名前だ。ボスの名前がタイトルになっているなんて，まさに前代未聞。ここからも任天堂の自信がうかがえる。ほかにも，HPなどを「ドラム」で表示してアナログ感覚をだそうとしていたり，自転車やバス，そして謎の飛行物体「スカイウォーカー」などの新鮮な乗り物など，新機軸が盛りだくさん。発売日や価格はまだ未定だが，期待せずにはいられないね。



▲『MOTHER2』の画面。前作の雰囲気を残しながらもSFCらしさがでてるね（画面は開発中のものです）

今月の人気ソフト・ランキング

HOT・10

今月もカプコンの『ストII』が1位の座をキープ。懸念された品切れも深刻ではなかったのが勝因か。2位以下は相変わらず変動が激しい。『パロディウスだ！』が健闘。

1（前1位）ストリートファイターII　カプコン　9,800円



2（★）パロディウスだ！　コナミ　8,500円



3（★）甲子園2　ケイ・アミューズメントリース　8,900円



4（★）横山光輝 三国志　エンジェル　9,500円



5（★）スーパーダンクショット　HAL研究所　8,600円



順位	前回	タイトル	メーカー／価格
6	★	総合格闘技アストラルバウト	キングレコード／9,300円
7	★	プリンス・オブ・ペルシャ	メサイヤ／8,800円
8	前5位	F-1 GRAND PRIX	ビデオシステム／9,700円
9	★	スーパー将棋	アイマックス／8,800円
10	前8位	スーパーファミスタ	ナムコ／7,900円

新作ソフトData Base

ホームアローン　海・移植
アルトロン／アクション／8,800円／8月28日

同名映画のゲーム化作品。泥棒から家を守るために，宝物を集めて金庫に隠さなくてはならない。武器は水鉄砲やパチンコなどが用意されている。



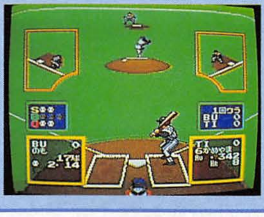
CBキャラウォーズ ―失われたギャ～グー
バンプレスト／アクション／8,500円／8月28日

漫画家・永井　豪の創作したキャラクターたちが登場するアクション。基本的には格闘モノだが，アイテムの購入や情報収集などの要素も入っている。



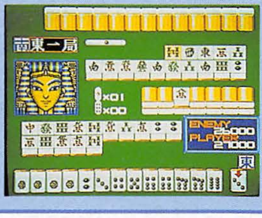
ウルトラベースボール 日本野球機構公認実名版
カルチャーブレーン／野球／8,800円／8月28日

同社の定番ソフトがSFCでも登場。オールスターがペナントの成績で選出されたり，個人成績がリアルタイムで変化していくなどパワーアップされた。



スーパー麻雀
アイマックス／麻雀／8,000円／8月22日

実力と打ちかたの異なる，個性豊かな雀士が12人も登場する作品。2人打ち麻雀で，フリー対局，アイテム対局，世界統一の三つのモードが用意されている。



キン肉マン DIRTY CHALLENGER
ユタカ・バンダイ／アクション／7,800円／8月21日

人気コミックのゲーム化。王位をめぐり，6人の後継者たちがプロレスの技を駆使して闘う。友だちとの対戦はもちろん，3対3の団体戦モードも可能。



スーパーマリオカート
任天堂／レース／8,900円／8月27日

マリオシリーズの人気キャラが総登場するレーシング・ゲーム。アイテムで敵車の防害をしたり，コインを取ると最高速度がアップしたりの要素あり。



ケアアフター　機甲警察メタルジャック
アトラス／アクション／8,800円／7月31日

全6ステージで構成されたサイドビューのアクション。能力の異なる3人のメタルジャックから1人を選び，犯罪組織「イド」を壊滅させるのが目的。



ケアアフター　SUPER PANG　ア・移植
カプコン／アクション／7,500円／8月7日

画面内を跳ねまわるボールをワイヤーで割っていくゲーム。ステージ・クリアが目的のツアーと，ひたすらボールを割るパニックの二つのモードがある。



■発売日変更情報……●スーパーF1サーカス（日本物産）7月31日→7月24日●ブレイゾン（アトラス）7月下旬→7月24日●3×3EYES 聖魔降臨伝（ユタカ・バンダイ）7月→7月28日●飛龍の拳S・ゴールデンファイター（カルチャーブレーン）7月24日→7月31日●キング・オブ・ザ・モンスターズ（タカラ）8月7日→7月31日●スーパーガチャポンワールド・ガンダムX（ユタカ・バンダイ）9月→9月下旬

PERSONAL パソコン COMPUTER

監修：山下　章&煌竜

まだまだつづく『プリンセスメーカー』人気

好評発売中のMSX2版『プリンセスメーカー』に漢字ロム不要版（通信販売のみ）が発売されることになった。HOT30のランキングにも再登場してきており，今回のニュー・バージョンの発売で，さらに順位が上昇するものと予想される。なんと，あのIBM-PC版まで発売されているというのだから，『プリンセスメーカー』の人気は本物と見ていいだろう。

考えてみれば，これほど斬新なアイデアと，旧来の「売れ線」狙いの要素が奇妙に混交したゲームも珍しい。教育の経過自体に楽しみを持たせたこと。多彩なエンディングで良かれ悪しかれ各人なりの結末を迎えられること。そして節目ごとに「成長」した娘の姿を映しだす，美しいグラフィックの数々。ガイナックスの巧妙な演出によって，いくつかのイベントの集合体が，「少女の成長」を描く一つの物語へと変化していく。

PC―9801には，まもなく『プリンセスメーカー2』が登場する。『I』よりもイベントや選択肢が増え，さらに自由に教育できるような内容になるとのこと。きっと新たな楽しさを，「父親」候補たちに提供してくれるにちがいない。



▲漢字ロム不要版はメッセージ以外は原作と同じ



▲『2』の武闘会では新たなキャラも登場

今月の人気ソフト・ランキング

HOT・30

予想どおりに，圧倒的な支持で首位に躍りでたのが『大戦略IV』。新たに対戦プレイも可能となり，当分上位は動かないだろう。他は先月とそれほど変わらないが，6位に『スーパー野球道』，8位に『アフターバーナーIII』が登場している。地道な人気を誇る野球，アーケードからの人気を保つアクションと対照的な両者だが，今後どう動くか楽しみなところだ。

★ 1　大戦略IV

システムソフト/9,800円（RS-232Cリバース・ケーブル付き:14,800円）



PC-98

2　三國志III（前回15位）

光栄/①14,800円/17,200円（CD付き）②16,800円



①PC-98，X68K,PC-98NOTE ②FM TOWNS

3　ぽっぷるメイル（前回24位）

日本ファルコム 9,800円



PC-88, PC-98

4　クラシックロード1（前回42位）

ビクター音楽産業 9,800円



PC-98

5　太閤立志伝（前回34位）

光栄 9,800円



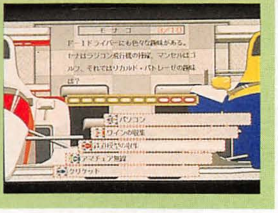
PC-98, FM TOWNS, X68K

新作ソフト Data Base

PC98　クイズ de グランプリ

ウエストサイド/クイズ/5,3.5'2HD/7,800円/8月8日

真のF-1ファンのためのクイズゲーム。1950年代から現在まですべての時代から問題を出題。ファンでも簡単には解けない難問・奇問がつまっている。



PC98　ロードス島戦記 福神漬2

ハミングバードソフト/ディスクマガジン/5,3.5'2HD/4,800円/8月8日

『ロードス島戦記2』をより楽しむためのディスク・マガジン（本体不要）。ユーティリティのほか，タクティカルコンバットなどのショート・ゲーム付き。



PC98　FIRE ARMS

総合ビジネスアシスト/SLG/5,3.5'2HD/9,800円/9月11日

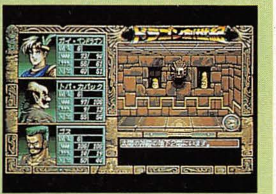
ベトナム戦争前後の局地戦術・戦闘を精密に再現する戦闘級SLG。援護射撃や通信兵による応援爆撃の要請など，戦場の情景がリアルに再現される。



PC98　ドラゴン創世記

バショウ・ハウス/RPG/5,3.5'2HD/12,800円/8月21日

プレ・インカ文明を舞台に，太古宇宙人来訪説を題材にしたRPG。ドラゴン族にまつわる伝説を追う若者の旅を描く。シンプルなシステムが特徴。





PC98　ディスクステーション98 第16号

コンパイル/ディスクマガジン/5,3.5'2HD/2,980円/8月21日

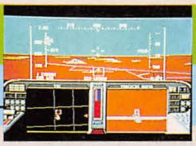
レディ・ボノ！／式鬼の刻／骨肉のスコトラ 一社員殺佐々木地獄一／ドラゴンスレイヤー英雄伝説II（序章全部遊べる），その他各種記事を収録。



■発売日変更情報……●プレイメーカー・フットボール（PC98/システムソフト）未定→年内●ブラックレインボウ2（PC98/ホビージャパン）7月中旬→8月●コマンドHQ（PC98/マイクロプローズジャパン）6月30日→7月31日●HOW THINGS WORK（TOWNS/東芝EMI）未定●シュートレンジ（X68K/ビッツー）6月末→7月24日●7COLORS（TOWNS/ホット・ビィ）7月下旬→8月●スーパーボール（PC98/ウイズ）未定●パワーシンガー（PC98/システムサコム）年内●ダイヤモンド・プレイヤーズ（PC98/ウルフ・チーム）7月下旬→7月24日，価格未定→12,800円●フリーウィル（PC98/きんぷくりん）7月中旬→7月下旬●花札物語（PC98/ウイズ）7月末●バトル（X68K,TOWNS/G.A.M.）7月→8月●大戦略'90マップコレクションVOL.2（TOWNS/ペガサスジャパン）7月上旬→7月14日●ファイナルファ

↑ 前回 25 2 位
6 スーパー野球道
日本クリエイト
12,800円

PC-98

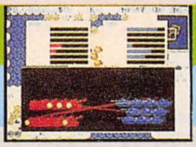
↑ 前回 6 3 位
7 F-19 ステルスファイター
マイクロプローズジャパン
12,800円

PC-98

★
8 アフターバーナーIII
CSK総合研究所
10,800円

FM TOWNS

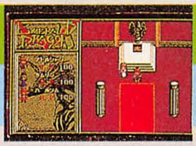
↑ 前回 5 8 位
9 プリンセスメーカー
①ガイナックス
②マイクロキャビン
①②14,800円

①PC-98②MSX2

↑ 再登場 10
10 キャンペーン版 大戦略II
①システムソフト
②マイクロキャビン
8,800円

①PC-88SR,X68K②MSX2

↑ 前回 13 19 位
11 A列車で行こうIII
アートディンク
①12,800円②14,800円

①PC-98②X68K,FM TOWNS

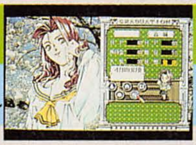
↑ 前回 8 17 位
12 エメラルドドラゴン
グローディア
8,800円

PC-88SR, PC-98, X68K, MSX2

↑ 前回 22 2 位
13 ハテナ?の大冒険
システムソフト
7,800円

PC-98

↑ 前回 34 11 位
14 シムアース
イマジニア
12,800円

PC-98, FM TOWNS, J3100, X68K

★
15 卒業 〜グラデュエーション〜
ジャパンホームビデオ
11,800円

PC-98

PC98 麻雀三国志演義
システムソフト/麻雀/5, 3.5'2HD/9,800円/8月21日

麻雀とSLGの要素をドッキングさせたゲーム。プレイヤーは武将の1人となり，麻雀の勝負によって中国統一を目指す。武将の能力がツモや配牌に影響する。

X68K ポピュラスII 海・移植
イマジニア/SLG/5'2HD/12,800円/8月28日

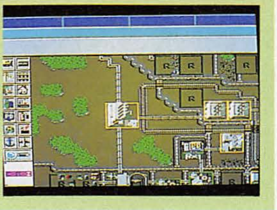
大評判のSLG『ポピュラス』の続編。プレイヤーは神様として数々の奇跡を起こし，敵の神の信者を根絶やしにする。奇跡の種類が格段に増加している。





MSX2 シムシティ 海・移植
イマジニア/SLG/3.5'2DD/価格未定/8月末日

環境SLGの雄が，なんとMSX2に移植された。プレイヤーは小都市の市長となり，予算の配分や道路の建設などをつうじて街を発展させていく。



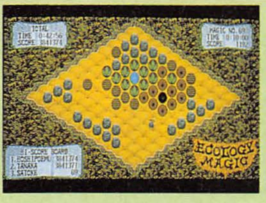
MSX2 プリンセスメーカー(漢字ロム不要版) パ・移植
マイクロキャビン/SLG/3.5'2DD/14,800円/8月中

子育てSLG『プリンセスメーカー』の別バージョン。これで，漢字ロムを持っていないMSX2ユーザーでも遊ぶことができるようになった。通信販売のみ。



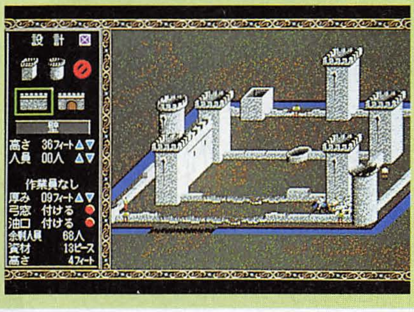
PC98 エコロジーマジック
G.A.M./パズル/5, 3.5'2HD/7,800円/8月中

最近ブームの「エコロジー」をテーマにしたパズルゲーム。コンピュータに課されるさまざまな難問を乗り越えて，森林の砂漠化現象を防ぐことが目的。



PC98 キャッスルズ 海・移植
ビクター音楽産業/SLG/5, 3.5'2HD/9,800円/8月21日

海外で高い評価を得たリアルタイム築城SLGが日本に上陸。プレイヤーはイギリスの小国・アルビオンの王となり，ケルト人を制圧するために城を築く。予算に気を配りながら塔や城壁を自由に配置し，人夫を雇って建築を進めるが，ケルト人や近隣の勢力の攻撃，不慮の事故などが邪魔をする。ときどき城を訪れる使者への応対により，周囲をとりまく状況が変化する。



X68K ライジング・サン 海・移植
ビクター音楽産業/SLG/5'2HD/9,800円/8月28日

シネマウエア社のリアルタイムSLGの移植版。源平合戦を頼朝，義経の二つの立場で楽しめる。合戦や暗殺などが起きると，アクション・シーンとなる。





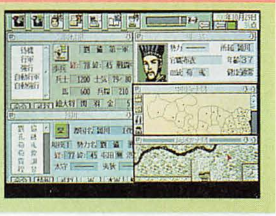
TOWNS 極(きわめ) パ・移植
ログ/将棋/CD-ROM/12,800円/8月中

パソコン将棋界でも屈指の強さを誇る『極(きわめ)』がTOWNSに登場。「攻め」に主眼を置いた思考ルーチンは，人間に近いものとなっている。



PC98 天舞 〜満漢全席〜
ウルフ・チーム/SLG/5, 3.5'2HD/14,800円/8月中

『天舞〜三国志正史』『天舞リミテッド』『天舞シナリオコレクション』に収められたシナリオにオリジナルを加え，リミテッドのシステムを採用したもの。



イト(X68K/カプコン)7月中旬→7月17日，価格未定→9,800円●アマランスII(PC98/風雅システム)7月下旬→8月上旬●天下統一IIパワーアップセット(PC98/システムソフト)7月下旬→7月24日●魔京伝(PC98/日本クリエイト)7月下旬→8月，価格未定→12,800円●ビーストロード2(PC98/ホビージャパン)7月→8月●財閥銀行(PC98/メディアファクトリー)7月下旬→7月31日●ミスタープロ野球PERFECT(PC98/T&Eソフト)7月31日→9月●サルゴンV(PC98/G.A.M.)6月26日→7月17日●Fifth Element(PC98/遊演体)7月15日→7月25日●S.S.T.GAMES(TOWNS/TAKERU)7月18日→8月20日，価格各3,000円(6タイトル)●シューティング68k GAMES(X68K/TAKERU)7月18日→8月20日，価格各3,000円(2タイトル)

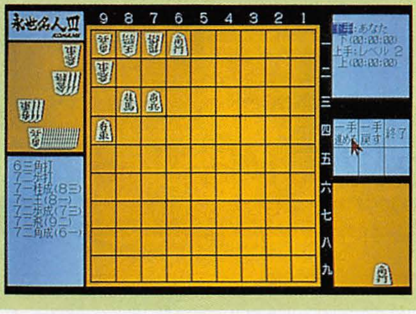
永世名人III

PC98

コナミ／将棋／5, 3.5'2HD／9,800円／9月4日

パソコン将棋の中でも有数の強さを誇る「永世名人」シリーズ最新作。プレイヤー思考中にコンピュータ側が思考を行なってくれる「先読み」機能を搭載。



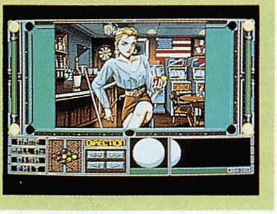


ハスラー2055

PC98

パック・イン・ビデオ/ビリヤード/5, 3.5'2HD/9,800円/9月5日

同社の『実戦ビリヤード』の続編で，ナインボールのビリヤード・ゲーム。フリープレイのほか，8人の女の子と戦うストーリー・モードがある。



F-15ストライクイーグルII Plus

アフターケア　PC98

マイクロプローズジャパン/フライトシミュレータ/5', 3.5'2HD/12,800円/8月7日

『F-15ストライクイーグルII』本体と，シナリオ集（砂漠の嵐作戦），さらに「F-19ステルスファイター」の体験版まで収録した特別バージョン。



大戦略マルチエディタ

アフターケア　PC98

システムソフト/エディタ/5, 3.5'2HD/6,800円/8月7日

最新作『大戦略IV』から『スーパー』『キャンペーン版』『'90』まで，全部に使えるマップ・エディタ。『'90』の兵器パラメータ・エディタもついている。

大戦略マルチエディタ・スペシャルセット

アフターケア　PC98

システムソフト/エディタ/5, 3.5'2HD/9,800円/8月7日

『大戦略マルチエディタ』に加えて，『大戦略'90マップコレクション』『大戦略'90最新データ集』の各種データをそろえたスペシャル・バージョン。

サークII

X68K　パ・移植

TAKERU/RPG/5, 3.5'2HD/6,800円/8月下旬

テンポのよいアクションと美しいグラフィックが売りのアクションRPGのX68K版が，TAKERUより発売。行方不明の父親を探す旅で，ラトクが見たものは…？





プリンセス・サンディー

PC98

TAKERU/RPG/5, 3.5'2HD/3,000円/8月8日

かわいくてちょっとわがままなプリンセス「サンディ・リディアン」が冒険するRPG。簡易型・JIS配列アルファベット・キーボード入力練習機能付き。



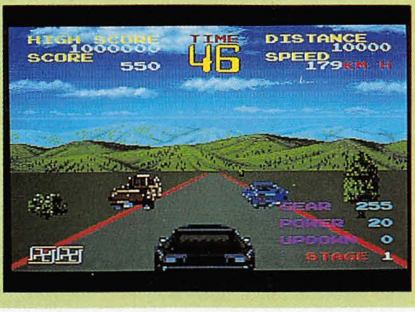
チェイス H.Q.

アフターケア　X68K　ア・移植

TAKERU/ドライブ/5, 3.5'2HD/7,800円/7月20日

アーケードで人気の同名ドライブ・アクションゲームが，X68Kに移植された。特別仕様のパトカーで凶悪犯の車を追い，体当たりで破壊して逮捕する。





TAKERUディスクわあるど Vol.07

アフターケア　PC98

TAKERU/ディスクマガジン/5, 3.5'2HD/2,900円/7月31日

アートリバース／モノシリアン嘘つかない／街へ繰りだそう／真夜中の足音／そうま竜也作・CG漫画「それいけ！ちゃんぽん」その他の記事を収録。



---

16 ↑再登場（26回）
信長の野望 戦国群雄伝
光栄/9,800円 /12,200円(CD付)
PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2



17 前回24位（2回）
グロス・ドイッチュランド
ジェネラル・サポート 14,800円
PC-98



18 前回11位（4回）
ヨーロッパ戦線
光栄/①12,800円 /15,200円(CD付き) ②14,800円
①PC-98, MSX2, X68K②FM TOWNS



19 前回17位（4回）
ソードダンサー
TGL 9,800円
PC-98



20 前回7位（2回）
フリーウェア コレクション5
富士通 2,500円
FM TOWNS



順位	前回	タイトル／メーカー／価格／機種
21	前回9位（3回）	レジオナルパワーII　コスモス・コンピュータ／9,800円　PC-98
22	前回20位（2回）	機動戦士ガンダム アドバンスト・オペレーション　ファミリーソフト／9,800円　PC-98
23	★	スプラッターハウス　ビング／9,800円　FM TOWNS
24	前回10位（4回）	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II　日本ファルコム／9,800円　PC-88
25	前回18位（32回）	遙かなるオーガスタ　T&Eソフト／12,800円　PC-98, X68K, FM TOWNS
26	★	緋王伝　ウルフ・チーム／12,800円　PC-98
27	↑再登場（4回）	ロイヤルブラッド　光栄／7,800円　PC-88, PC-98, FM TOWNS, X68K, MSX2
28	↑再登場（3回）	ジョシュア　パンサーソフトウェア／9,700円　PC-98
29	↑再登場（4回）	対局囲碁ゴライアス　BPS／14,800円　PC-98
30	↑再登場（5回）	ギャラクシーフォースII　CSK総合研究所／9,800円　FM TOWNS

最大の注目作は『ポピュラスII』。X68K版だけとのことだが，前作の人気を考えれば十分にトップを狙える可能性アリ。それにつづくのは同じく海外移植の『キャッスルズ』。こちらは築城SLGという異色作だが，完成度の高い作りから地道な人気を獲得しそう。ファンタジーRPGのファンなら，バショウ・ハウスの『ドラゴン創世記』も要チェックだ。

もうすぐBirthday

ついに実写版DAPSが登場！
『Ms.DETECTIVEファイル#1「石見銀山殺人事件」』(TOWNS用・データウエスト)

DAPSという動画システムを使用した「第4のユニット」「サイキック・ディテクティブ」の各シリーズを開発してきたデータウエストから，新たなDAPSシリーズが登場するぞ。今回は，なんと史上初の実写版だ。

この実写版DAPSは，テレビドラマと同じように俳優が演技をして，その映像をデータにし，DAPSで動かすというもの。総動画枚数は約8万枚という多さゆえに，CD-ROMゲーム初の2枚組になる予定だ。新システムの開発により，コマンドのリアクションも実写映像で表示。ストーリーは，オリジナルの本格派推理物。まったく新しいタイプのゲームなだけに，今から期待大，だね。



◀収録風景。これだけ見ると，テレビドラマの収録みたいだね



▶こちらゲーム画面。ストーリーは大阪と島根を舞台に展開していく

最新版パソコン・ソフト発売予定日Data Base(7月14日調べ)

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
8月31日	TAKERUディスクわあるどVol.08	PC98	TAKERU	毎月月末発売のディスクマガジン
8月予定	(タイトル未定)	PC98	テクノグラード	内容は未定
	キッドピックス	TOWNS	富士通	海外からの移植
夏頃予定	シムアント	PC98	イマジニア	『シムシティ』『シムアース』に続くシムシリーズ第3弾
9月8日	地球防衛少女イコちゃん	PC98	グローバルデータ通信	人気マンガを豪華スタッフでAVG化
9月11日	ムーンミスト	PC98	システムソフト	テキストAVG "プレイ・ザ・ノート"シリーズ3作目
	ふしぎの海のナディア	X68K	ガイナックス	新グラフィックを数点収録
9月18日	ディスクステーション98第17号	PC98	コンパイル	毎度毎度のディスクマガジン
	シヴィライゼーション	PC98	マイクロプローズジャパン	民族の支配者となり文明創造を目指す
	AD&D チャンピオンズ・オブ・クリン	PC98	ポニーキャニオン	ドラゴンランスのファンタジーRPG第1弾
9月25日	ゴッズ	PC98	PCMコンプリート	Amigaから移植のアクションゲーム
	ネクタリス	PC98,X68K	システムソフト	PCエンジンで発売されていたSLGの移植
	モンキーアイランド	TOWNS	ビクター音楽産業	海外から移植のAVG
	エアーマネジメント	TOWNS	光栄	航空会社を経営するPC98からの移植SLG
9月上旬	ティラム・バラム	PC98	ライトスタッフ	クトゥルフ神話をもとにしたRPG
9月中旬	F29 RETALIATOR	PC98, TOWNS	イマジニア	ポリゴンを使用したフライトシミュレーター
	BIG HONOUR	TOWNS	アートディンク	PC98から移植のゴルフゲーム
9月下旬	BURAI下巻・完結編	MSX2	ブラザー工業	PC98からの移植。パッケージ版が先行販売の後，TAKERUにて販売
	機甲師団2	PC98	アートディンク	歴史物シミュレーションの続編
9月末	マイト&マジック3	TOWNS	スタークラフト	PC98からの移植版
9月予定	アラスカンマラミュートG.C.	PC98	ホームデータ	3Dタイプのゴルフ・シミュレーション・ゲーム
	ストリートショット	PC98	シュールド・ウェーブ	ビリヤードをコンピュータゲームに
	PRESENCE～ノスタルジアII	PC98	シュールド・ウエーブ	独特の雰囲気を持つAVGの続編が登場
	轟II	PC98	ウルフ・チーム	海戦シミュレーションの続編が登場
9月25日	満開電飾II	PC98	ビクター音楽産業	パチンコ・ゲームの続編
9月予定	山科けいすけのSENGOKU	PC98	ブラザー工業	同名コミックスをSLGに。パッケージ版も発売
	ベストプレーベースボール新データ集	PC98	アスキー	プロ野球の最新データを収録
	エルブズ	PC98	遊演体	独特の魔法システムと戦闘システムがウリのファンタジーRPG
	OVER TAKE	X68K	ズーム	ビデオからの画像取り込みを生かした3DのF1ゲーム
	沈黙の艦隊	X68K	G.A.M.	PC98からの移植
	レジオナルパワーII	TOWNS	コスモス・コンピュータ	PC98からの移植版
	レッサーメルン	TOWNS	パンサーソフトウェア	PC98からの移植版
	サルゴンV	TOWNS	G.A.M.	PC98から移植のチェスゲーム
10月1日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	PC98	光栄	PC88からの移植SLG
10月16日	ヴァーンウェルド	X68K	グローディア	トップビューのアクションRPG
10月20日	ディスクステーション98第18号	PC98	コンパイル	『DS98』月刊化1周年にあたる
10月23日	M1タンクプラトーン	PC98	マイクロプローズジャパン	米軍の最新鋭主力戦車 "M1A1"の地上戦シミュレーション
10月上旬	モンスターメーカー	PC98	ウイズ	コンシューマで人気のカードRPGをPC98に移植
10月末	マイト&マジック4 クラウズ・オブ・ジーン	PC98	スタークラフト	3Dの視点が特徴的な海外RPGの第4弾
	レジェンド・オブ・シャリス	PC98	マキシマ	アドベンチャー色のあるRPG
10月予定	グランプリサーカスII	PC98	ウエストサイド	F1レース・ゲームのアッパー・バージョンが登場
	コースデータ パリ＝北京	PC98	TAKERU	『スペシャルステージ』用のコースデータ
	JOSHUA	TOWNS	パンサーソフトウェア	PC98からの移植SLG
	バトルガール	TOWNS	ビクター音楽産業	オリジナルビデオが原作のRPG
	らんま1/2 飛龍伝説	TOWNS	ボーステック	PC98，MSX2TRからの移植
	エコロジーマジック	TOWNS	G.A.M.	PC98からの移植パズル
	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	MSX2	光栄	PC88からの移植SLG
11月20日	ディスクステーション98第19号	PC98	コンパイル	付録として12インチCDがつく予定
	マジックフォース(仮)	PC98	アージェント	グラフィック主体のブック型AVG
11月上旬	パックマン	PC98	ウイズ	不朽の名作が現代に復活
11月下旬	エルヴァイラー	PC98	ろまんてっく	海外から移植のホラーAVG
	ウルトラ作戦～科学特捜隊，出動せよ！(仮)	PC98	バンプレスト	科特隊にスポットをあてたAVG＋SLG
	ソードダンサー増刊号	PC98	TGL	対戦型のアクション・ゲーム
11月20日	アージェントミッション	PC98	マスターピース	建物に逃げ込んだ犯人を追うSLG
秋頃予定	銀河英雄伝説III	PC98	ボーステック	人気SLGシリーズ『銀英伝』の最新作
	サバッシュII	PC98	ポプコムソフト	ポプコム監修RPG第2弾
	ヴェインドリームII	PC98	グローディア	ビジュアル・シーンが話題になったRPGの続編
	石見銀山殺人事件	TOWNS	データウエスト	実写版DAPSを使用した『Ms.DETECTIVE』シリーズ第1弾
12月4日	ガンシップ2000	PC98	マイクロプローズジャパン	フライトシミュレータ『ガンシップ』の第2弾
12月11日	ディスクステーション98第20号	PC98	コンパイル	年末のため発売日がちょっと早い，クリスマス号
12月上旬	シルクロード	PC98	マキシマ	商団をひきいてシルクロードを横断するシミュレーションRPG
12月予定	Pref Club・新装開店	PC98	WITTY WOLF	すでに発売済みの『Pref Club』の新バージョン
	PRESENCE～ノスタルジアII	TOWNS	シュールド・ウエーブ	PC98からの移植AVG
	餓狼伝説	TOWNS	ホームデータ	NEO・GEOで人気の格闘アクションゲームを移植
年末予定	スターベアラーズ	PC98	コスモス・コンピュータ	SF物のRPG＋SLGの予定
	プリンセス・ミネルバ	PC98	リバーヒルソフト	登場人物がすべて女の子というファンタジーRPG
	KO世紀ビースト三獣士	PC98	マトリクス	メディアミックスで展開するギャグRPG
	忘れえぬ炎	PC98	遊演体	パソコン版『ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード』
	(タイトル未定)	PC98	ペガサスジャパン	オリジナルのフライトシミュレータ
	スタークルーザーII(仮)	PC98	アルシスソフト	3D画面のスペースAVG＋STGの続編

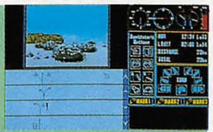
ソフトベンダーTAKERU 今月の人気ソフト・ランキング（調査期間：6月11日～7月13日）

1

宇宙海賊キャプテンハーロック
ファミリーソフト/9,800円/PC-98/★

2

電脳倶楽部50号
満開製作所/1,200円/X68K/★

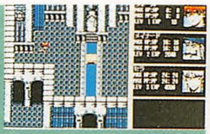
3

スペシャルステージ～パリ・ダカール砂漠の疾走
アレックス/7,800円/PC-98/前3位

4


レゼルブ
サイレンス/1,500円/PC-98, X68K/前4位

5

リューヌ伝説～時空の彼方
TAKERUソフト/7,800円/PC-98/前1位

6

RPGツクール チャイムズクエスト
ログインソフト/4,800円/PC-98/前6位

7

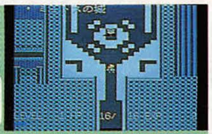
ピラミッドソーサリアン
TAKERUソフト/3,500円/MSX2/前5位

8

アートジグソーデータ集ポプコム
TAKERUソフト/2,800円/PC-98/★

9

チャイムズクエスト モンスター大全
MPC/3,600円/PC-98/★

10

ラグナ vol.1&2
ベータイースト/2,900円/X68K/前7位

ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先

〒467 愛知県名古屋市瑞穂区苗代町2-1 ブラザー工業㈱ TAKERU事務局 ☎052-824-2493

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
年末予定	GE・TENII～信長・東方覇業伝～(仮)	PC98	ホクショー	信長を操作してアジア連邦成立を目指すSLG
	ファイナルクライシス	PC98 TOWNS	テクノグラード	PC88からの移植STG
	Wing Commander	TOWNS	富士通	海外から移植の3D宇宙戦シミュレータ。シナリオ集も発売予定
1月予定	EDGE（仮）	PC98	TGL	アクションの要素が強いRPG
冬頃予定	ああっ女神さまっ！	PC98	バンプレスト	同名コミックをベースにしたマルチシナリオAVG
2月予定	マイト&マジック4 クラウズ・オブ・ジーン	TOWNS	スタークラフト	PC98から移植の3D・RPG
春頃予定	魔導物語A・R・S	PC98	コンパイル	前作登場の3キャラのお話。もちろんしゃべりまくる
4月予定	KREMLIN TWILIGHT	PC98	WITTY WOLF	AIを搭載したパズルAVG
7月末	指輪物語第2巻 2つの塔	PC98	スタークラフト	小説原作の大作RPGの続編
発売日未定	ソードワールドPC	PC98	T&Eソフト	同名テーブルトークRPGのパソコン版
	ホーリーナイト	PC98	エニックス	『アンジェラス』の続編AVG
	プリンセスメーカー2	PC98	ガイナックス	大ヒットした子育てシミュレーションの第2弾
	サイバーナイト	PC98	トンキンハウス	グループSNE監修のサイバーRPG。PCエンジンからの移植
	雨月綺譚	PC98	トンキンハウス	同社『ZETA』のシステムを踏襲した怪奇AVG
	シュヴァルツシルトIV（仮）	PC98	工画堂スタジオ	SFシミュレーションの4作目が登場
	魍魎戦記摩陀羅（仮）	PC98	工画堂スタジオ	同名コミックス原作によるアドベンチャー色の強いRPG
	グレイテスト・パクリス	PC98	TAKERU	ブロック落下型のアクション・パズル
	フルメタル	PC98	ろまんてっく	海外から移植のシミュレーションゲーム
	スターファイター（仮）	PC98	スタークラフト	ファンタジー・シリーズ作者の手による超大作
	ダンセ・マカブレ	PC98	テクノグラード	中世ファンタジーを舞台にした推理物のAVG
	シルクロード（仮）	PC98	ホームデータ	シルクロードを探索していく交易SLG
	機動警察パトレイバー	PC98	バンプレスト	人気コミックをテーマにした都市開発・戦闘シミュレーション
	デストラクション	PC98	APROS	『白と黒の伝説』の完結編にあたる
	JOSHUA追加シナリオ（仮）	PC98	パンサーソフトウェア	『JOSHUA』用の新作シナリオが2本収録の予定
	ファーストクイーンIII	PC98	クレソフト	ゴチャキャラ・システムが好評のシリーズ3作目
	平家物語	PC98	クレソフト	発売は来年になりそう
	スペルクラフト	PC98	アスキー	オリジナルのRPG
	ジャック	PC98	シンキングラビット	4年ほど前にPC88で出ていたAVGの移植版
	映画狂殺人事件	PC98	シンキングラビット	シンキングラビット伝統の推理AVG
	ディープ・ストライク	PC98	遊演体	原子力潜水艦を操る本格派SLG
	ドクターブレイン パズルの城	PC98	シエラオンラインジャパン	さまざまな種類のパズルをといていくAVG
	シュートレンジ	PC98	ビッツー	対ロボット戦のSLG。X68Kより移植
	時のはざまに（仮）	PC98	パンドラボックス	精神病患者の心理を描いた3Dアドベンチャ－RPG
	魏呉蜀伝	PC98	ソフトプラン	『三国志演義』の続編に当たる
	0990	PC98	総合ビジネスアシスト	ダイヤルQ_2を題材にしたAVG
発売日未定	ディスクバトラーII	PC98	総合ビジネスアシスト	ディスク同士を戦わせる移植ゲームの続編が登場
	バトルテック	PC98	ビクター音楽産業	X68Kからの移植
	ポピュラスII	PC98, TOWNS	イマジニア	X68Kから移植の大作SLG
	F29 RETALIATOR	X68K,J3100	イマジニア	ポリゴンを使用したフライトシミュレーター
	麻雀悟空・天竺への道	PC98,X68K, TOWNS, J3100	シャノアール	麻雀を勝ち抜いて天竺へ迎え！
	究極タイガー	X68K	インターステイト	東亜プランのアーケードSTGの移植
	達人	X68K	インターステイト	東亜プランのアーケードSTGの移植
	鮫！鮫！鮫！	X68K	インターステイト	東亜プランのアーケードSTGがX68Kに登場
	エアバスター	X68K	インターステイト	KANEKOからアーケードで出ていたSTGの移植
	餓狼伝説	X68K	ホームデータ	NEO・GEOで人気の格闘アクションゲームを移植
	エトワールプリンセス	X68K	エグザクト	ファンタジーを舞台にしたACG+RPG
	デスブレイド	X68K	SPS	データイーストの格闘ゲームがX68Kに登場
	プログラム（仮）	X68K	M.N.M.ソフトウェア	内容は未定
	ファルディア	X68K	M.N.M.ソフトウェア	アクションRPG。詳細は未定
	キャッスルズ	X68K, TOWNS	ビクター音楽産業	築城シミュレーション・ゲームをPC98から移植
	ヴェインドリーム	X68K, TOWNS, MSX2	グローディア	PC88からの移植。現在発売を検討中
	倉庫番リベンジ	X68K, TOWNS, J3100	シンキングラビット	ユーザーの作品集
	シムアント	X68K, TOWNS, J3100	イマジニア	PC98からの移植版，シムシリーズの最新作
	GE・TENII～信長・東方覇業伝～(仮)	TOWNS	ホクショー	信長を操作してアジア連邦成立を目指すSLG
	SUZAKUタウンズ	TOWNS	ウルフ・チーム	PC98の和風RPGを移植
	ダイヤモンド・プレイヤーズタウンズ	TOWNS	ウルフ・チーム	PC98からの移植
	アージェントミッション	TOWNS	マスターピース	PC98からの移植
	ABEL	TOWNS	ファミリーソフト	エイリアンに支配されている近未来の地球が舞台のRPG
	ダンセ・マカブレ	TOWNS	テクノグラード	PC98から移植の推理AVG
	ふしぎの海のナディア	TOWNS	ガイナックス	CD-ROMにより，声優の声が出力される
	Heaven&Earth（仮）	TOWNS	富士通	パズルやカードゲームを多種類収録している
	ハープーン	TOWNS	富士通	アミガなどで発売されていたSLGの移植
	カルメンサンディエゴ	TOWNS	富士通	世界各国の歴史や経済などを勉強できるAVG
	Wing Commender II	TOWNS	富士通	海外から移植の3Dシミュレータの続編。シナリオ集発売も予定
8月21日	ハイパークラシックオペレーション	TOWNS	ファミリーソフト	PC98の『ガンダムクラシックオペレーション』を移植
9月下旬	ハイパーデザートオペレーション	TOWNS	ファミリーソフト	PC98の『ガンダムデザートオペレーション』を移植
発売日未定	指輪物語第2巻 2つの塔	TOWNS	スタークラフト	PC98からの移植。PC98版の4ヶ月程度後に発売予定
	フリーウィル	TOWNS	きんぷくりん	PC98からの移植
	R-TYPE	TOWNS	ハドソン	アイレムのアーケード・ゲームの移植版
	チャイム	機種未定	システムサコム	ノベルウェア・タイプの女子高生シミュレーション

■開発休止中の作品……PGAツアーゴルフ（PC98／イマジニア），ネメシス'90（X68K／SPS），ガンバスター（X68K／ガイナックス）

海外 OVERSEAS パソコン

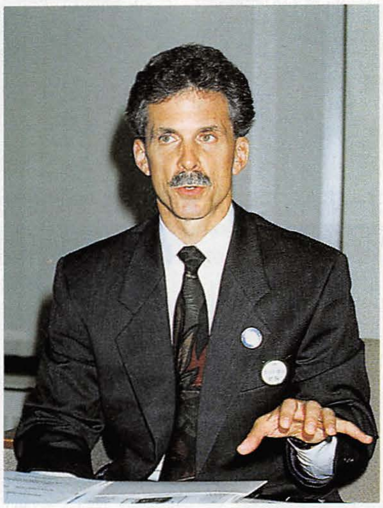
THREE-SIXTY社社長来日

イマジニアから毎月18日に,「マックセレクション」という名前で,マッキントッシュ用の優良ソフトが翻訳・発売されているのをご存じだろうか? このシリーズの第3作目として発売される『ハープーン』の発売を記念して,当ソフトの原作発売元であるTHREE-SIXTY社の社長であるトーマス・A・フリシナ氏(THOMAS A. FRISINA)が来日した。

『ハープーン』は,かの軍事小説家トム・クランシーの代表作「レッドストーム作戦発動」(翻訳版は文春文庫から発売中)の執筆の元となった同名のボードゲームを移植したもので,海外では数々の賞を獲得した優秀な作品である。フリシナ氏はこのゲームのコンピュータ・ゲーム化にあたり,クランシー氏やボードゲーム界では著名なジェームズ・F・ダニガン氏などの協力を得ることができたと語ってくれた。

THREE-SIXTY社では今後,太平洋版『ハープーン2』,戦略ゲーム『THEATRE OF WAR』,湾岸紛争をテーマにした『PATRIOT』,独ソ戦ゲーム『V FOR VICTORY』などの発売を予定しているという。

今後のTHREE-SIXTY社とマックセレクションの躍進に期待したい。



◀THREE-SIXTY社の社長フリシナ氏。自社のゲームの現状や展開などを語ってくれた

監修:猪野清秀
今月の人気ソフト・ランキング

HOT・10

1位の『エース・オブ・ザ・パシフィック』は,太平洋戦争をテーマとした戦闘フライト・シミュレータ。今流行のポリゴンを多方面に利用しており,また,爽快なスピード感も味わえる。以前紹介したF1のレーシング・ゲーム『ワールドサーキット』が5位にランクイン。ゲーム・スピード以外はほぼ完璧なこのゲーム,まだまだ順位はのびることだろう。

順位	タイトル
1	エース・オブ・ザ・パシフィック Aces of the Pacific(Sierra) RPG/IBM-PC/12,000円
2	ウルティマ・アンダーワールド Ultima Under World(ORIGIN) RPG/IBM-PC/12,000円
3	ファルコン3.0 Falcon 3.0(Spectram Holobyte) SLG/IBM-PC/12,000円
4	ウィングコマンダー II Wing Commander II(ORIGIN) SLG/IBM-PC/12,000円
5	ワールド・サーキット World Circuit(MicroProse) SLG/Amiga/8,000円
6	レッドバロン Red Baron(Sierra) SLG/Mac, IBM-PC, Amiga/10,000円
7	ウルティマ7 Ultima 7(ORIGIN) RPG/IBM-PC/12,000円
8	A320 A320(Thalton) SLG/IBM-PC/12,000円
9	アウト オブ ディス ワールド Out of This World(Interplay) AVG/Amiga, IBM-PC/9,000円
10	サーゴン3 Surgeon 3(ISM) SLG+AVG/Mac/9,000円

新作ソフト Data Base

本コーナーでは,編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。ゲーム・タイトル下の解説は,メーカー名/対応機種/価格を表わす。

(クライシス・イン・ザ・クレムリン)

CRISIS IN THE KREMLIN



SPECTRUM HOLOBYTE
IBM-PC
$59.95

旧ソ連で去年の夏,クーデターがあったのを覚えている人も多いだろう。当時の大統領であったゴルバチョフ氏が身柄を抑えられたこの「8月のクーデター」は,すぐに収拾してしまい,ことなきを得た。

この騒ぎの際,「今回のクーデターを予測したパソコン・ソフトが開発されている」という報道があったのを,ご存知のかたはいるだろうか? 『クライシス・イン・ザ・クレムリン』こそがまさにそのソフトなのだ。

選べる年代は三つ。ゴルバチョフ,ブレジネフ,そしてエリツィンの時代から好きな人物を選んでスタート。選択した人物により,時代背景や国内の情勢などが微妙に異なってくる。現在の大統領エリツィンを選択すれば,現在の社会情勢にそったプレイが楽しめることだろう。

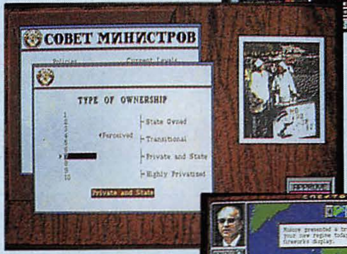
ゲームの進行はリアルタイム。つぎつぎに入ってくる報告を正確に分析し,政治の体制や国家財政を健全な方向にもっていくことが主たる目的。もたもたしていると現実どおり,手のつけようがなくなるくらいに混乱するかもしれない。



◀ゴルバチョフ,ブレジネフ,そしてエリツィン。3人の中から1人を選んでゲーム・スタート



▶ゲーム基本画面。命令を入力しなければ,どんどん時間が進行していく



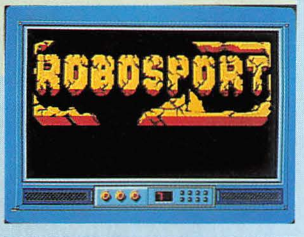
◀どの程度まで市場制度を導入するかを決定する画面。いきなり完全自由化すると,経済が混乱してしまうこともある



▶時間の進行と共に,さまざまな事件が発生する。事件の内容を素早く把握し,正しい対応をしなければならない

（ロボ・スポーツ）

ROBO SPORT



MAXIS
Amiga, IBM-PC, Mac
$59.95

ロボットが世界を支配する近未来。人間の闘争欲を抑えるために，あるスポーツが考えだされた。チェスや将棋などの戦略的おもしろさと，破壊や戦争などのアクションを組み合わせたスポーツ・ゲーム。それが『ロボ・スポーツ』である。

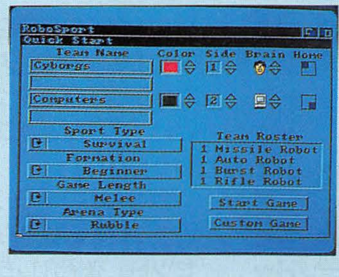
『ロボ・スポーツ』では，きめられた場所（アリーナ）の中で，自分のロボットたちに命令を与えておいて，選択した「スポーツ」ごとの目標を達成するのがゲームの目的となる。たとえば「サバイバル」なら相手のロボットを全滅させることであり，「旗取り」なら相手のロボットより1本でも多くの旗を取ることが勝利につながる。

ロボットへの命令は，非常に簡単に入力できる。移動や発砲，監視などの命令を，動作のアイコンをクリックするだけで入力できるのだ。実際のゲームにおいて，思ったとおりにロボットが動くかは別問題だが。

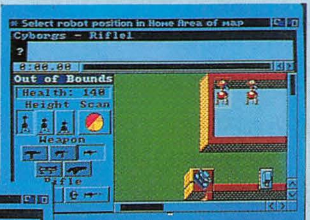
使用する武器とその武器にあった行動，敵の動きに対する対応をどうするかなど，考えなければならないことは多い。思いどおりにロボットを動かすことができるようになれば，あとは実戦あるのみ。



◀これは戦闘の場となるアリーナ。オレンジ色のチェスの駒のようなものが，ロボットなのである



◀ゲーム開始前の設定画面。人間対人間の対戦プレイも可能だ



▲ロボットのプログラムはとっても簡単。対応するアイコンをクリックするだけでよい



◀いよいよ戦闘開始。写真は敵のロボットの攻撃を受けて，爆発してしまった瞬間だ

（ビヨンド・ダークキャッスル）

BEYOND DARK CASTLE

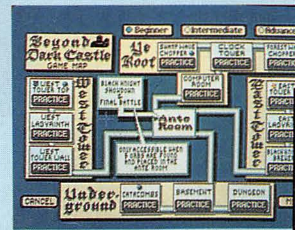


ACTIVISION
AMIGA, Mac
$49.95

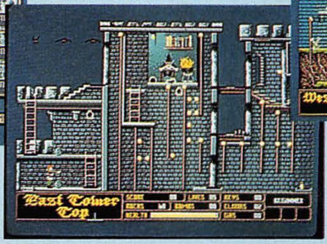
ダンカン王子はダークキャッスル（闇の城）にもどってきた。宿命の敵であるブラックナイトを倒すために。しかしブラックナイトに支配されているダークキャッスルには，いたるところにトラップが仕掛けられ，ダンカン王子がやってくるのを待ちかまえていたのだ。

全部で14の面には，頭をひねって考えなければ解けないようなパズルの部分があり，さらにコウモリや炎を吹き付ける目玉のオバケなど，10数種類もの敵がダンカン王子の行く手をさえぎってくる。プレイヤーはそれらのパズルを解き，トラップを避け，敵を攻撃したりよけることで危機を切り抜け，先に進まなければならないのだ。ブラックナイトの居場所にたどり着くまでは…。

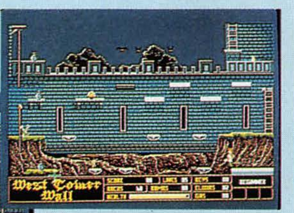
画面構成的にはいささか古さを感じるが，面の構造のうまさには思わず納得してしまう。ただやみくもに敵を倒し前に進むだけでは，クリアすることはできないのだ。複雑なゲームに飽きてしまったときにプレイするといいだろう。



▲マップの選択画面。簡単な面からはじめないと，あっという間に詰まってしまうぞ



▼左下にいる小さな人間が，プレイヤーが操るダンカン王子。どう進めばよいのだろうか？



▲この面は下の台が左右に動いている。タイミングよく飛ばないと，下に落ちて即死してしまうのだ

（スペルバウンド）

SPELL BOUND



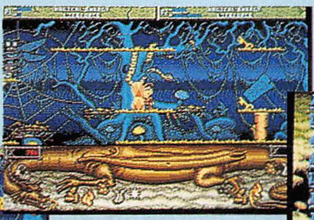
PSYGNOSIS
Amiga
$49.95

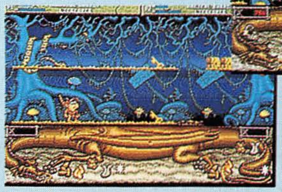
主人公は見習いの魔法使い。毎日毎日猛特訓をつづけ，ようやく腕も上がってきた。さて進級試験を受けようと思ったら，なんと魔法学校の先生が何者かにさらわれてしまった。彼を助けないことには一生進級できない。これは一大事だ！

8ラウンドの面の中で，主人公は敵からの攻撃をさけつつ，アイテムを集めて自分の魔法の力を高め，敵への攻撃力を強くしなければならない。ただ単に前進するだけでは，しだいに強くなる敵に太刀打ちできなくなるぞ。

基本は横スクロールのアクション・ゲームだが，アイテムを収集して自分を強くしたり，順序よく鍵などのアイテムを取っていかないと進めない場所があったりと，なかなか頭を使わせるところもある。面の数も手ごろだし，シグノシス特有のどろどろとしたCGもゲームの雰囲気をかき立ててくれる。先生を助けだせるかどうかは，ひとえにプレイヤーの腕にかかっているのだ。

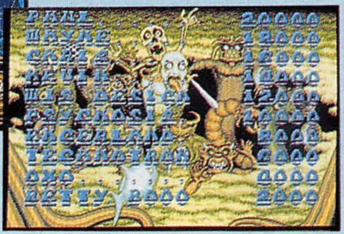
▼左下にいる，帽子をかぶっている子供が主人公の魔法使い。ジャンプや魔法攻撃を使いこなし，先に進まなければならない





▲鍵があれば宝箱を開けることができる。宝箱の中には，魔法のパワーアップ・アイテムなどが入っている

▼善戦むなしくゲーム・オーバー。いかにも馬鹿にしているようなモンスターたちが笑っている。なんとなく悔しい

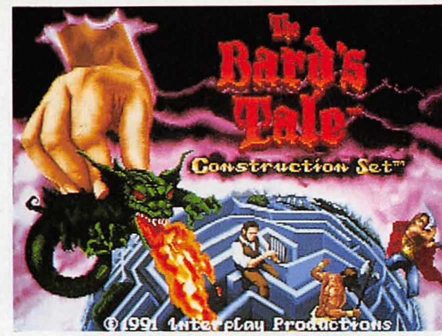


●海外ソフト今月の1本

自分だけのRPGを創っちゃおう

『The Bard's Tale Construction Set』

(ザ バーズ テール コンストラクション セット)



■Interplay
■IBM-PC/$49.95

監修：猪野清秀

海外から日本にやってきて,爆発的な人気を呼んだRPGといえば『ウィザードリィ』シリーズと『ウルティマ』シリーズが頭に浮かぶよね。この2作は,今でも新しい作品をつぎつぎにリリースしている非常に息の長いシリーズなんだ。

海外では，この2シリーズの他にもう一つ,『バーズテール』というRPGがプレイヤーたちの絶大な支持を受けていることをご存知かな？ この『バーズテール』というのは，ダンジョンの中を探検し数々の謎を解きあかしていくという，きわめてオーソドックスな創りのRPGなんだ。ダンジョンや謎解きの仕組みが非常によくできていて，アイテムや魔法が豊富に用意されている。そして各シリーズで使ったキャラクターを，つぎの作品に転送できるといった点などがユーザーに受け，たくさんの固定ファンを得ているんだね。

今回はこの『バーズテール』シリーズのRPGを，自分で創ることができるご機嫌なソフト『バーズテール・コンストラクション・セット』を紹介しちゃおう。

自分だけの世界を創造しよう！

『バーズテール・コンストラクション・セット』(以後『BC』) は，大きく四つのメニューとシステム・メニューに分かれている。順を追って，一つ一つ見ていこう。

1 アイテム・エディター(Item Editor)

武器や防具，たいまつなど，いろいろなアイテムを創ったりするエディターだ。24文字まで（表示されるのは12文字まで）の名前を付けたら，それがどんなタイプのアイテムかをきめる。楯とかヘルメットとか，手で持つ武器とかいう感じだね。

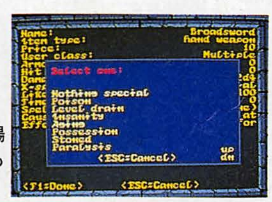
つぎに，どの職業のキャラクターが持てるかを設定する。特定の職業だけが持てるよう設定すれば，特殊アイテムとしてゲーム内で扱われるようになる。たとえば，魔法使いにしか持てない杖を「魔法の杖」という名前にしてみれば，雰囲気がでてくるぞ。

そのアイテムが武器や防具系統のものだった場合，攻撃値や防御値なども設定する必要がある。魔法のアイテムなら，どんな魔法が使えるのか，何回使えるのかなどもきめられる。呪われたアイテムを創ることだって可能だ。

最後に売却時の値段をきめればおしまい。



◀アイテムの種類の選択。単なるアイテムなのか，武器や防具なのかはここで決定する



▶武器系統だった場合，特殊効果の設定もできる



▶アイテムの売却価格を設定。何にも使えないが，高額で売れるアイテムを創ってみてもおもしろい

2 スペル・エディター(Spell Editor)

『バーズテール』シリーズのウリの一つである魔法は，最大100まで創ることが可能。もちろん100種類全部を設定する必要はない。

魔法の正式名と，実際に魔法を使うときに入力するコード（4文字）を決定したら，どの職業の魔法使いがその魔法を使用できるのかをきめる。魔法の性格と，その魔法を使える職業とをよく考えてきめよう。たとえば火炎の攻撃魔法なら，マジシャンという具合いにだ。

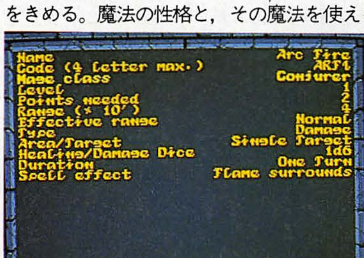
つぎに，その魔法の属するレベルと，かける際に必要となるスペル・ポイント，射程距離，効果を及ぼす範囲（距離）を設定する。レベルが低いのに強力な魔法を設定してしまうと，ゲームのバランスが崩れてしまう可能性があるので注意しよう。

そしてその魔法が具体的にどんな効果を表すのかを，29の選択肢の中から選ぶ。ここでエディットしている魔法がどんな性格のものなのかが，だいたい決定されるんだ。

最後に魔法をかける間隔（時間）と，どのくらいのグループにその魔法が効くかを決定して終了。1匹のモンスターに効く魔法にするか，それとも1グループか，敵すべてに効果がある魔法なのかをきめるわけだね。



◀魔法がどんな効果を示すのかを設定する。単なる攻撃魔法でもいいし，火炎の魔法でも何でもありだ



▲魔法のデータ一覧。これらのデータをすべて変更できるのだ



▶魔法の攻撃力の設定。強い魔法はそれなりのレベルでないとバランスが崩れるぞ

3 モンスター・エディター(Monster Editor)

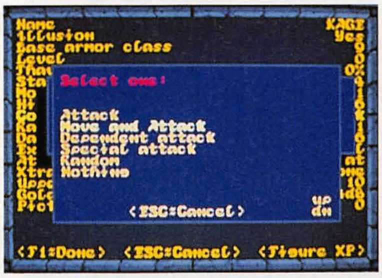
ダンジョン内を徘徊するモンスターも自由自在に創れてしまうのが，この『BC』のすごいところだ。

まずはモンスターの命名をしよう。ナイスな名前をつけて，臨場感あふれる恐怖をプレイヤーに味わわせてほしい。名前に合ったビジュアル・グラフィックを，用意されている絵の中から選ぶことも忘れずに。

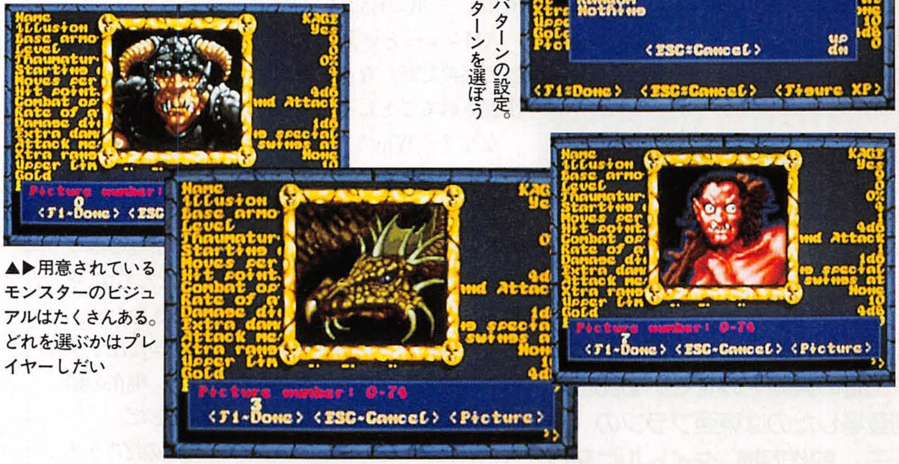
つぎにモンスターのさまざまな攻撃設定を行なう。プレイヤーのパーティーと出会ったときの距離設定とか，近づいてくるときの速度とか，攻撃の速さなどだ。攻撃の性格（ただ攻撃するだけ，移動しながらの攻撃……などなど）もここできめられるぞ。

特殊攻撃の設定もできる。毒蛇なら毒による攻撃ができるとか，ドラキュラならレベルドレイン（レベルを下げる）攻撃というように，創っているモンスターにぴったりの特殊攻撃を設定しよう。

最後にモンスターの基本ヒット・ポイントや装甲値，レベルや，倒したときに得られるゴールドをきめれば晴れてモンスターの完成だ。



▶モンスターの攻撃パターンの設定。名前などにあったパターンを選ぼう



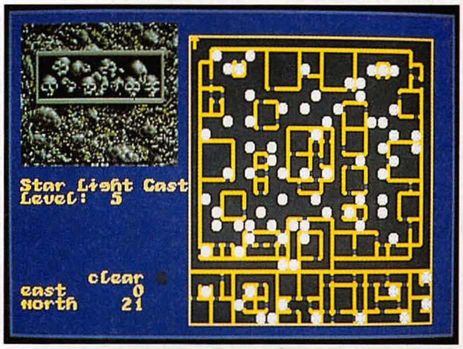
▲▶用意されているモンスターのビジュアルはたくさんある。どれを選ぶかはプレイヤーしだい

4 マップ・エディター(Map Editor)

ゲームの舞台となるダンジョンの制作だ。行きあたりばったりで創っていると，むちゃくちゃなダンジョンができてしまうので，あらかじめ方眼紙などに下書きをして，その上で入力すると確実だろう。ディスクにはあらかじめサンプルのダンジョンが入っているので，それに手を加えるのからはじめてもいいのではないかな。

ダンジョンは各階ごとに創っていく。その階での「偶然に遭遇するモンスター(Wandering Monster)」に会う確率とそのモンスターのレベルをきめたら，いよいよダンジョンの形を創るんだ。

1階は22×22のブロックで形作られている。単なる壁の他に，さまざまな特殊ブロックを置くことで，ゲームの展開を起伏づけることが可能なんだ。たとえばあるブロックに，強力なドラキュラとたくさんのコウモリがいるように設定する。そしてそれらを倒すと「ドラキュラの宝もの」が手に入るようにするという設定もできるぞ。



▲マップ製作は意外と面倒な作業。根気よく進めていこう

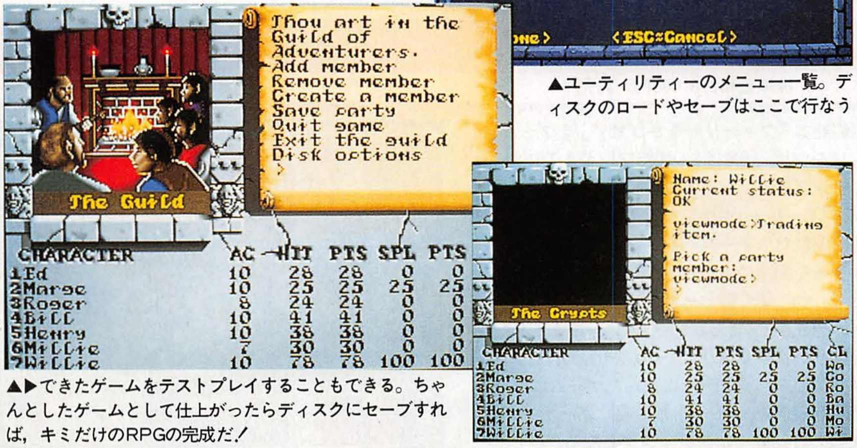
5 ユーティリティーズ(Utilities)

ディスクやマップ，アイテムなどのデータをセーブやロードしたりするのがこのメニューだ。マップのテストをして，不都合なところを探すのもここだ。また，プリンターがあれば，魔法のリストを出力することもできる。

ゲームに支障がなければ，「ゲーム作成」を選ぶ。これで自分だけのRPGが完成するんだ。

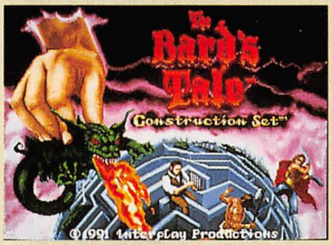


▲ユーティリティーのメニュー一覧。ディスクのロードやセーブはここで行なう



▲▶できたゲームをテストプレイすることもできる。ちゃんとしたゲームとして仕上がったらディスクにセーブすれば，キミだけのRPGの完成だ!

気軽に君もゲーム・デザイナー



この『BC』の一番の利点は，一度「ゲーム作成」でディスクを創ってしまえば，そのディスクだけでオリジナルのRPGが遊べるところにある。プレイだけなら，『BC』は必要ないのだ。自分で創ったダンジョンやモンスターたちが形作るRPGをディスクにセーブし，友達に渡して遊ばせてみたり，身近な友人とRPGコンテストを開いてみたりすることだってできる。

時間は多少かかるかもしれないけど，ゲームを創ることの楽しみが味わえるのが『BC』のおもしろいところなんだね。

Video Game ビデオゲーム

監修：やんま

アミューズメントマシン・ショー8月に開催。今回のショーから家庭用ゲームも出展!?

いよいよ夏。今年も恒例のアミューズメントマシン・ショー（以下AMショー）が8月27〜29日の3日間，千葉の幕張メッセで開催される。

AMショーといえば，知る人ぞ知る業務用娯楽機器の祭典だが，なんと今回から家庭用のゲームも出展されることになったのだ。

なぜ？ Why？ そこらへんのことを主催のJAMMA（日本アミューズメント工業協会）に問い合わせてみたところ，「べつに家庭用だけをOKしたわけではなく，会員となっている会社の扱っている娯楽製品すべてをOKしたわけなんです。それぞれの会社の扱う商品が多様化してきたため，多くの会社がこれを望むようになってきたんですね」との答えが返ってきた。なるほど，現在の娯楽機器の多様化が原因だったということだ。

出展側はこれについてどう考えているのだろう？いろいろなメーカーに聞いてみた。一番代表的だったのはセガの「コンシューマの展示というのには賛成です。このショーでセガが，ハイテクを使ったいろいろなアミューズメント機器を扱う総合企業であるということを見てもらいたいですね」との答え。どこのメーカーも，新しいAMショーは，今まで以上にいろいろな自社製品，そして会社自体をアピールする格好の場であると考えているようだ。ただ「AMショーはアーケード・マシンのショーとして長年親しまれてきたショー。アーケードだけじゃなくなっちゃうのは，ちょっと寂しいですね」そんな声も少なくはなかった。



▲家庭用も展示されることになったAMショー。一般の人も29日だけは2,000円で入場できる

今月の人気ソフト・ランキング HOT・20

『ストII』シリーズは相変わらず王者の貫録をみせている。5位に初登場したのは東亜プランの『達人王』。前作同様，タイトルに恥じない強烈な難易度で今回も全国のゲーマーを苦しめている。とはいえ，最初から驚異的な難易度というわけではなく，1，2面は控え目に設定されているのが好感が持てるところ。『達人』らしくないとなげく人々もいるが……。

1（前1位）ストリートファイターII ダッシュ　カプコン　格闘アクション



2（前2位）ストリートファイターII　カプコン　格闘アクション



3（↑前4位）ソニックウイングス　ビデオシステム　縦スクロール・シューティング



4（前3位）NEO·GEO(MVS)　SNK



5（★）達人王　東亜プラン　縦スクロール・シューティング



新作ソフトData Base

スタジアムクロス

セガ／モトクロスレース・シミュレーション／価格未定／7月下旬

1枚の基板で2枚分のパワーをもつ大容量のシステム・ボード「システムマルチ32」を使用したバイクレース・ゲーム。通信機能搭載で最大8人によるレースプレイも可能。操作方法は実際のバイク操作感覚に近づいたムービング機構を採用。ハンドル操作に加え，バイク型の筐体を前後左右にムービングさせることで，後輪だけで走るウィリー走行や滞空時間の長いジャンプ，リアルなコーナー・ワークを楽しむことができる。





ウォーリーをさがせ！

セガ／パズル／標準価格210,000円／発売中

大人気の絵本『ウォーリーをさがせ！』をゲーム化。システム18を使用。通常は2人同時プレイまでだが，セガ「スウィング筐体」なら3人同時プレイも可能だ。

トラック・ボール＋1ボタンを使用。カーソルを移動して画面に隠れたウォーリーをさがしだすのが目的。

ウォーリーを画面の中からさがしだす「ウォーリーをさがせ！」や，切り替わった画面の中からいくつかのまちがいをさがす「まちがいさがし」，さまざまなイベントを誰が一番早くクリアするか競う「ボーナス・ステージ」など，バラエティに富んだゲームになっている。4面1セットで，1セットが10回，ボーナス・ステージが10面の計50面でエンディングとなる。

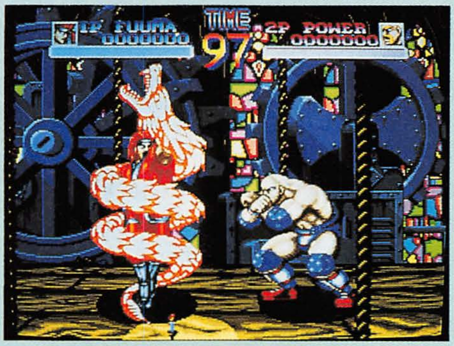


ワールドヒーローズ

アルファ電子／格闘アクション／NEO・GEO／25,800円／7月20日

1対1の対戦型格闘アクション・ゲーム。「史上最強の英雄は誰なのか？」この疑問を抱いた博士のタイム・マシーンが完成し，疑問に呼応する英雄たちが時を越えてやってきた……。選べるキャラは，日本の忍者，中国の拳法家，フランスの女剣士，モンゴルの闘士など8人。それぞれが個性的な基本技・必殺技を持っている。

操作は8方向レバーと，パンチ，キック，投げの3ボタン。必殺技はレバー入力とボタンの組み合わせでだすことができるが，それぞれのキャラによって方法が異なっている。「電流爆破デスマッチ」「地雷デスマッチ」といったさまざまな仕掛けの中でプレイする過激な「デスマッチ・モード」を選ぶこともできる。



B.O.T.S.S.

ジャレコ，M.P.Game Technology/3Dロボット・シミュレーション/業者価格1,180,000円/7月

ポリゴンを使ったロボット・シューティング。タイトルは「Battle Of The Solar System」の略。

右手のレバーでワーロボットおよび照準を操作し，スロットルで前後移動。右手のレバーにはボタンが二つついていて，奥のトリガーを引くと武器を発射し，手前のボタンを押すと一定時間敵の動きを遅くするタイムディストーターを使うことができる。一定数の敵を破壊すればステージ・クリアとなる。全6ステージ。



爆裂クイズ 魔Q大冒険

ナムコ／クイズ／価格未定／発売中

ナムコ初のクイズゲーム。システムIIを使用。2人同時プレイ可。問題数は全10,000問。ゲームはスゴロクの目を進んでいく形で展開し，止まった目によってさまざまなアクシデントが用意されている。敵がでてきた場合は，敵の数がそのステージのノルマとなり，1問答えるごとに敵を1人倒すことができる。コース上には何箇所か分岐点があり，進むコースによって，ジャンル，3択，計算クイズなど自由に選択できる。



サンドスコーピオン

フェイス/縦スクロール・シューティング/価格未定/発売中

『雷電』タイプの縦スクロール・シューティング。2人同時プレイが可能。8方向レバー・2ボタン（ショット＋ボム）を使用し，メイン・ウェポン3種，サブ・ウェポン2種を駆使して敵を倒していく。ショットは同じアイテムを取りつづけていけばパワーアップ。危機回避にはサンダーボムが役立つ。



バブルトラブル

ナムコ／ガン・シューティング／価格未定／8月中旬

グラフィックと模型のセットとのシンクロが見事だったガン・シューティング『ゴーリーゴースト』の第2弾。今回は，海の中に現われたいたずらおばけたちを特殊な銃を使って退治する。前作にくらべ，登場する敵の数が増え，拡大縮小機能で奥行きのある画面になっている。2人同時プレイ可能。画面に現れるおばけたちを素早く倒し，画面上部のタイムが0になる前にそのステージのボスを倒せばステージ・クリアとなる。全5面。



ファンキージェット

データイースト/固定画面アクション/価格未定/発売中

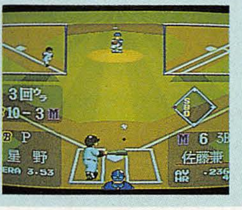
固定画面のアクション・ゲーム。ジェット・エンジンを背負い自由に空を飛ぶことのできる主人公「ジェット」を操作し，宇宙を股にかける悪の一大企業「ブロンコ・コーポレーション」から仲間を助けだすのが目的だ。2人同時プレイが可能。8方向レバー・2ボタン(パンチ・必殺技）を使用し，画面の中にいる敵をすべて倒していく。アイテムはスピード・アップなど計7種類。敵はまとめて倒せば高得点。全7ワールド。



スーパーワールドスタジアム'92

ナムコ/ベースボール・シミュレーション/価格未定/発売中

簡単な操作でリアルな試合運びが行なえる人気野球ゲーム，ナムコの『ワールドスタジアム』シリーズの92年度版。システムII第14弾。㈳日本野球機構の同意を得て「ワースタ」シリーズとしては初めてチームや選手の名前に実名を使用している。前作同様，本物の野球のような頭脳プレイや，ファイン・プレイも思いのまま。DH（指名打者）や，代走もだせるようになり，さらに熱い試合を繰り広げることができる。



順位		タイトル	メーカー／ジャンル
6	前5位	ファイナルラップ2	ナムコ／F-1ドライブ・シミュレーション
7	★	スーパーワールドスタジアム'92	ナムコ／ベースボール・シミュレーション
8	★	ボンバーマンワールド	アイレム／アクション
9	★	セイブカップサッカー	セイブ開発／サッカー・シミュレーション
10	↑前17位	F1エキゾーストノート	セガ／F-1ドライブ・シミュレーション











順位		タイトル	メーカー／ジャンル
11	★	ガンホーキ	アイレム／横スクロール・シューティング
12	★	コカ・コーラ スズカエイトアワーズ	ナムコ／バイクレース・シミュレーション
13	前7位	キャプテン・コマンドー	カプコン／格闘アクション
14	前8位	コズモギャング・ザ・ビデオ	ナムコ／固定画面シューティング
15	★	DNAの反乱	テクモ，フェイス／クイズ
16	前12位	雷電	テクモ，セイブ開発／縦スクロール・シューティング
17	↑再登場	テトリス	セガ／アクション・パズル
18	前16位	スターブレード	ナムコ／ガン・シューティング
19	↑再登場	コラムス	セガ／アクション・パズル
20	前13位	スティールガンナー2	ナムコ／ガン・シューティング

7位初登場のナムコ『スーパーワールドスタジアム'92』は，シリーズとしてはじめてチームや選手が実名で表示されるようになった作品。他にも，DH（指名打者）制度の導入，攻撃が終わると各球団のマスコット・キャラの応援が入るなど，かなりの模様替えが見られる。ちょっとマンネリぎみだったワースタ・シリーズに喝を入れる作品となるか？

PCエンジン
PC ENGINE

監修：ベニー松山

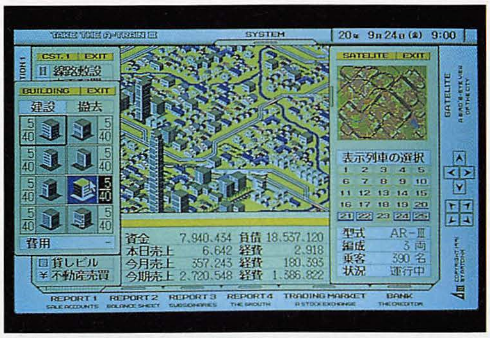
アートディンク・光栄がPCに新規参入

以前から大物メーカーPC参入との噂が囁かれていたが，さきごろアートディンクが正式に参入を発表したのに続き，光栄もついにPCエンジン市場への参入を表明した。

アートディンクはこの秋ごろをめどにパソコンのヒット作『A列車で行こうIII』を移植の予定。また光栄は代表的SLGシリーズ『信長の野望・武将風雲録』を参入ソフト第1弾とする構えだ。

こうしたSLGのビッグ・タイトルをひっさげての新規参入の動きが活発になった背景に，PCの新周辺機器の発売がある。先日幕張メッセで行なわれた'92東京おもちゃショーにおいて，NECは現行のセーブ用メモリを2Kバイトから128Kまで大幅に引き上げる大容量バックアップ・ユニットと，PC専用マウスを発表している。大量のセーブデータを扱うことになるSLGにとってこの大容量保存ユニットは必要不可欠であり，また多くの場合マウスによる操作が最も適していると言える。SLGを主力とするメーカーにとってPCのハード環境が整ってきたわけである。

今後もパソコンからの移植が予想される。ユーザー，とりわけSLGファンには朗報だろう。



▲『A列車で行こうIII』(写真はパソコン版)

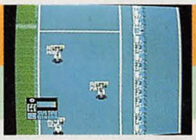


▲『信長の野望・武将風雲録』(写真はパソコン版)

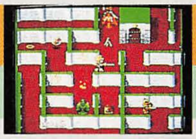
今月の人気ソフト・ランキング HOT・10

相変わらずのF1人気に乗って『F1サーカス』がCD版でも首位を奪取。上位をCDモノが占める中で2位につけたHuカード『ドルアーガの塔』も注目の大健闘だ。

1 ★ F1サーカス スペシャル　日本物産　7,900円



2 ★ ドルアーガの塔　ナムコ　6,800円



3 ★ トップをねらえ！ GUNBUSTER Vol.1　リバーヒルソフト　6,800円



4 前2位 天外魔境II 卍MARU　ハドソン　7,800円



5 前1位 キャンペーン版 大戦略II　マイクロキャビン　7,800円



順位		タイトル
6	★	アドベンチャークイズ カプコンワールド・ハテナ?の大冒険 ハドソン／6,200円
7	前3位	スーパー桃太郎電鉄II ハドソン／6,800円
8	前5位	スターパロジャー ハドソン／6,800円
9	前6位	超時空要塞マクロス2036 メサイヤ／7,200円
10	★	高橋名人の新冒険島 ハドソン／6,500円

新作ソフト Data Base

クイズの星
スーパーCD-ROM

サン電子／クイズ／6,800円／8月10日

アニメクイズ“ハートオブストーン”をはじめ，グランプリの狼／クイズトランプリ／いま何問目／問道の5モードあり。多人数プレイも可。



ベイビー・ジョー
海・移植　スーパーCD-ROM

マイクロワールド／アクション／7,200円／8月28日

アミガから移植の横スクロール・アクション。主人公の赤ん坊ベイビー・ジョーが泣いたり空腹になってしまわないように，全4ステージの家路を急ぐ。



TRAVELエプル
スーパーCD-ROM

RIOT／アクション／6,980円／8月28日

北極の白熊と戦うべく南極のペンギン部隊が旅する異色アクション。1画面固定式のステージで魔法やアイテムを使い，1対1で勝負する。2P対戦可能。



ファージアスの邪皇帝
スーパーCD-ROM

ヒューマン／RPG／7,500円／8月29日

雑誌連載の読者参加RPG企画のゲーム化。かつて破壊神を倒すべく生みだされた戦士ディオメラが蘇り，破壊神を崇める邪皇帝との闘いを繰り広げる。



激写ボーイ

アイレム／アクション／7,000円／9月上旬

カメラでスコアを稼ぐという斬新なアイデアのアクション。主人公を操作しつつカメラのファインダーを合わせ，決定的瞬間でシャッターを切れば高得点。



アフターケア ドラゴンナイトII
パ・移植　スーパーCD-ROM

NECアベニュー／RPG／7,400円／8月7日

パソコンで大人気を博した，かなりHなファンタジーRPG。呪いの力でモンスターに変えられた美少女たちを助けると，ごほうびにきわどい画面が……。



◆お詫びと訂正：92年7月号本誌掲載の「アドベンチャークイズ カプコンワールド・ハテナ？の大冒険」の発売元は，ハドソンの誤りでした。訂正し，お詫びいたします。

メガドライブ
MEGA DRIVE
監修：MUNEPI♬

セガのマスコット，ソニックの話題2点

今月は，メガドライブの，そしてセガの“顔”として人気のソニックに関する話題を二つ。

まずは『2』が公開された，という話。

8月号のCESのレポートなどですでに紹介されているけれど，『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』がアメリカではCES,日本では'92東京おもちゃショーの会場で公開された。発売は年末の予定。実際におもちゃショーの会場で見たところでは，開発がはじまったばかり，という感じを受けたのだが，すでに「2P同時プレイ」が可能である，などの情報が伝えられている。「MDを代表するシリーズ」として，早くユーザーの前に登場してもらいたいものだ。

もうひとつは，そのソニックが自動販売機にも進出した（？），という話題。

アサヒビールから発売中のマルチビタミン飲料「アクアV」に，「セガソニック缶350」というバージョンが登場した，というもので，缶に大きくソニックが描かれているのだ。

セガ直営のゲームセンターを中心に発売中とのこと。

人気街道ばく進中といったら，ちと大げさか？



▲これが開発中の『2』の画面。細部についてはまだまだ不明であるが，前作以上に楽しませてくれるにちがいない



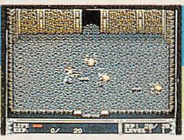
▲ゲーム・センターを中心に発売中の「アクアVセガソニック缶350」。コンビニにも置いてあるかも

今月の人気ソフト・ランキング HOT・10

今月の1位は『LUNAR』。発売延期でじらされたユーザーにその完成度で応えた，といったところか。2位にはやんまもおススメの『シルキーリップ』が入った。

順位	前回	タイトル	メーカー	価格
1	★	LUNAR -THE SILVER STAR-	ゲームアーツ	7,800円
2	★	魔法の少女 シルキーリップ	RIOT	7,400円
3	★	闘技王 キングコロッサス	セガ	5,800円
4	前2位	シャイニング・フォース～神々の遺産	セガ	8,700円
5	↑前15位	天下布武	ゲームアーツ	7,800円
6	前1位	まじかる☆タルるートくん	セガ	3,880円
7	前4位	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	6,000円
8	前6位	ターボアウトラン	セガ	6,000円
9	★	グランドスラム ザ・テニストーナメント'92	日本テレネット	6,800円
10	↑前20位	ピットファイター	テンゲン	7,800円



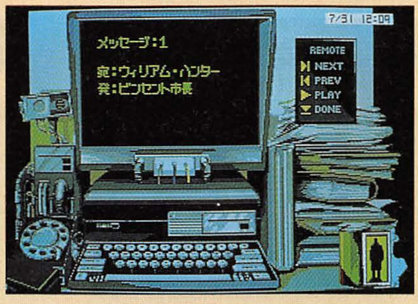


新作ソフト Data Base

ライズ・オブ・ザ・ドラゴン A Blade Hunter Mystery　海・移植
セガ／アドベンチャー／6,800円／8月21日／CD-ROM

近未来を舞台にしたシリアスなストーリー。セリフを文章ではなく音声で表したり，その場面にマッチしたアイコンを表示する工夫がなされている。





カプコンのクイズ殿様の野望（仮題）　ア・移植
シムス／クイズ／価格未定／8月／CD-ROM

光栄の戦国SLGをホウフツとさせる一風変わったクイズゲーム。自分の領地を増やしていくのが目的だが，戦闘の手段としてクイズが出題される。





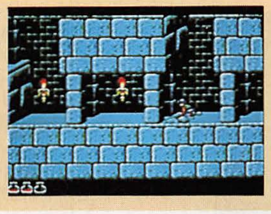
熱血高校ドッジボール部サッカー編MD　アフターケア　FC・移植
パルソフト／スポーツ／8,800円／8月7日

格闘ゲームの要素も持ったコミカルなサッカー・ゲーム。気合いをためるとより強力な技がだせるなど，MDならではのアレンジが加えられている。



プリンス・オブ・ペルシャ　アフターケア　海・移植
ビクター音楽産業/アクション/7,800円/8月7日/CD-ROM

キャラクターの多彩な動き，そしてその滑らかさで一躍話題になった海外生まれのアクション・ゲーム。陰謀によって地下牢に投獄された主人公の脱出劇。



■発売日・価格変更情報……●デトネイター・オーガン（ホット・ビィ）7月→7月31日●修羅の門（セガ）価格未定→6,800円●サンダーストームFX（ウルフ・チーム）7月31日→8月28日●キングサーモン（ホット・ビィ）7月17日→8月下旬●ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～（セガ）7月下旬→9月●ワンダードッグ（ビクター音楽産業）6月26日→9月●機動警察パトレイバー～98式起動せよ／～（マーバ）7月下旬→10月●チェルノブ（データイースト）7月下旬→9月●ゼノン2（PCMコンプリート）8月5日→11月

GAME BOY
ゲームボーイ

監修：MUNEPI♬

新作ソフトData Base

中嶋 悟監修 F-1HERO GB '92

バリエ/カーレース/3,980円(税込)/8月11日

CMなどでもお馴染みの元F1ドライバー中嶋悟が監修した。サーキット名やドライバーが実名で登場するのが前作との大きなちがい。もちろん対戦可能。

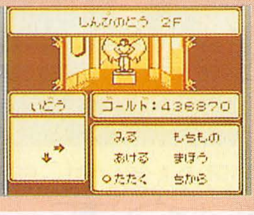




セレクションII

ケムコ/RPG/4,800円(税込)/9月上旬

アドベンチャー的な要素が色濃くにじみでているRPG。ダンジョンは3Dで表示されていて，コマンドを選択してキャラに命令を与えるシステムを採用している。



アフターケア シーザースパレス

ココナッツジャパン/SLG/3,980円(税込)/8月7日

本場ラスベガスのカジノを想定して作られたゲーム。＄1000を元手に，ルーレット，ブラックジャック，ポーカーなど，5種のゲームで一攫千金を目指す。



アフターケア バーサスヒーロー ー格闘王への道ー

バンプレスト/アクション/3,980円(税込)/8月7日

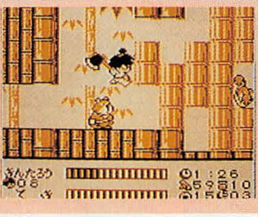
デフォルメされたヒーローたちが登場する格闘もの。それぞれのキャラの特徴を活かした技が用意されている。戦いの場もバリエーション豊か。対戦可能。



アフターケア マサカリ伝説金太郎アクション編

トンキンハウス/アクション/3,980円(税込)/8月7日

お馴染みの「金太郎」が主人公。基本的には横スクロールのアクション・ゲームで，ステージの途中ではボスキャラ的存在の動物と相撲をとったりもする。



今月の人気ソフト・ランキング

HOT・10

順位		タイトル
1	★	うる星やつら ミス友引を捜せ! やのまん/5,200円
2	前1位	X エックス 任天堂/3,900円
3	前2位	星のカービィ 任天堂/2,900円
4	↑前6位	ヨッシーのたまご 任天堂/2,900円
5	前3位	キャプテン翼VS. テクモ/4,200円
6	↑前8位	DX馬券王Z アスミック/5,900円
7	前4位	炎の闘球児ドッジ弾平 ハドソン/4,500円
8	前7位	ちびまる子ちゃん3 めざせゲーム大賞 タカラ/3,800円
9	↑前13位	テトリス 任天堂/2,600円
10	↑前16位	ドクターマリオ 任天堂/2,600円

Game Gear
ゲームギア

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング

HOT・3

MDでも『2』が公開された『ソニック』。GGでも人気は高い。

順位		タイトル
1	★	ジョー・モンタナ フットボール セガ/3,800円
2	前1位	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ/3,800円
3	★	ぎゅわんぶらあ自己中心派 セガ/3,800円

新作ソフトData Base

アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

セガ/カーレース/3,800円(予価)/8月28日

昨年のF1の覇者，アイルトン・セナが監修。全16コースを走りきりチャンピオンを目指す。4か所のパーツを選択し，マシンのセッティングをすることも可能。





アフターケア オリンピックゴールド

海・移植

セガ/スポーツ/3,800円/7月24日

100m走やハンマー投げ，アーチェリー，走り高飛びなど，7種の競技が用意されているオリンピックを題材にしたゲーム。ゲームモードも多彩。



アフターケア 炎の闘球児ドッジ弾平

セガ/スポーツSLG/3,500円(予価)/8月7日

TVアニメなどでも人気の同名マンガのゲーム化。"スーパードッジ"という球技が題材ではあるが，ゲームはコマンドを入力して進めていく。



■ゲームボーイ・発売日変更情報……●ハイパーブラックバス（ホット・ビィ）7月→8月28日

Family Computer ファミコン

監修：手塚一郎

今月の人気ソフト・ランキング HOT・10

品薄状態だった『ダビスタ』も再販により今月はめでたくトップ。『〜全国版』の発売もひかえているから頼もしい。『聖鈴伝説リックル』の9位は予想外の善戦か。

1（↑前3位）ベスト競馬・ダービースタリオン　アスキー　6,800円



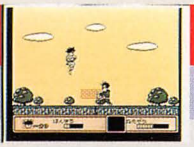
2（★）びっくり熱血新記録〜はるかなる金メダル〜　テクノスジャパン　6,500円



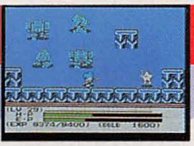
3（前1位）三国志II 覇王の大陸　ナムコ　6,900円



4（★）まじかる☆タルるートくん2 まほうだいぼうけん　バンダイ　5,800円



5（★）エスパードリーム2　コナミ　6,800円



順位		タイトル
6	前5位	ヨッシーのたまご　任天堂／4,900円
7	前2位	CAPCOMバルセロナ'92　カプコン／6,500円
8	前6位	テトリス2+ボンブリス　BPS／6,800円
9	★	聖鈴伝説リックル　タイトー／6,800円
10	★	T.M.N.T.2 ザ・マンハッタンプロジェクト　コナミ／6,900円

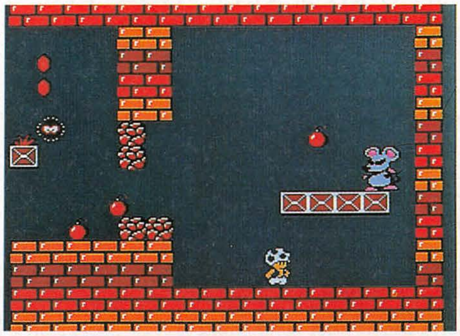
ナニ？ ファミコンでマリオの新作がでる!?

——と勘ちがいされると困ってしまう。8月27日に発売される任天堂の『スーパーマリオUSA』は，じつは「新作」ではないのである。5年ほど前にディスク・システムのゲームとして発売された『夢工場ドキドキパニック』を覚えているだろうか。これは発売元こそフジテレビだったものの，開発したのはスーパーマリオのスタッフだった，というのは有名な話だ。これが翌1988年には，新たなボスキャラなどを加えたうえに，キャラクターをマリオとし，『SUPER MARIO BROS. 2』のタイトルでアメリカに上陸。累計販売本数500万以上の大ヒットとなった。

——と，ここまで読んで気づかないはずがない。そう，『スーパーマリオUSA』とは，つまりこの『SUPER MARIO BROS. 2』の逆輸入版なのだ。ファミコン・ユーザーとはいえ，中にはディスク・システムを持っていない人もいるだろうし，仮に『夢工場ドキドキパニック』で遊んだことがあっても新たにつけ加えられたフィーチャーは，やはり魅力たっぷり。マリオ・ファンならずともゲーム好きならば押さえておきたい1本といえるだろう。

内容のほうにも少し触れておく。各ステージの最初にマリオ，ルイージ，キノピオ，ピーチ姫の4人の中からひとりを選んでスタート。

キャラによってパワーやジャンプ力が異なるので，ステージによってうまく使いわけていくのが大切となる。攻撃方法はこれまでのマリオとはちがい，じつに多彩。地面に生えている野菜や敵などを引っこぬいて投げたりできるのだ。と，こんな感じか。値段も安いので，ぜひお試しを！



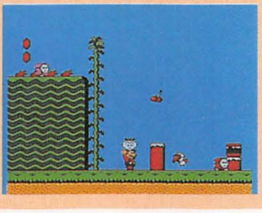
▲『スーパーマリオUSA』は9月14日発売，4,900円だ

新作ソフト Data Base

スーパーマリオU.S.A.　海・移植

任天堂／アクション／4,900円／9月14日

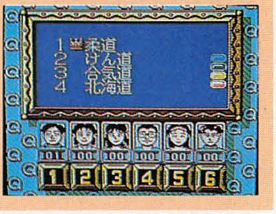
ディスク・ソフトとして発売された『夢工場ドキドキパニック』のマリオ版。今回はカートリッジでの登場となった。くわしいことはトピックスを参照。



ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦2

ヨネザワPR21／クイズ／6,800円／8月28日

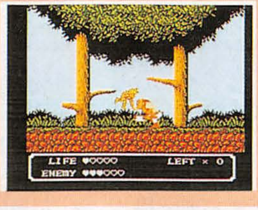
同社のパーティータップを使えば，最大6人まで参加できるクイズゲーム。TBSの人気番組「ギミア・ぶれいく」さながらの「クイズ王への道」も収録。



ムーンクリスタル

ヘクト／アクション／7,800円／8月28日

中世のヨーロッパを舞台にした，サイドビューのファンタジー・アクション。ステージの合間にはビジュアルが挿入され，ストーリーを盛り上げてくれる。



ダブルムーン伝説

メサイヤ／RPG／7,980円／8月下旬

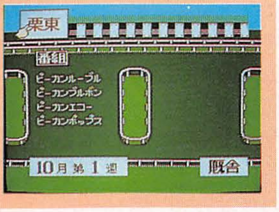
本誌でも活躍中の大貫昌幸氏率いるORGがデザインした作品。戦闘モードでは弱点を狙い，自分よりも強い敵を倒したりなど戦略性に富んだプレイが可能。



ダービースタリオン全国版

アスキー／SLG／7,200円／8月29日

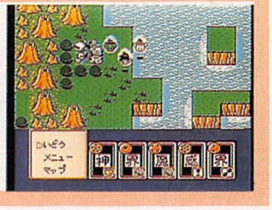
自分の馬を生産・調教し，レースに出走させ勝利を得るのが目的の競馬SLGの第2弾。今回は関西地区も加わり，厩舎や競馬場も増加。データも，より詳細に。



ドラゴンボールZIII 烈戦人造人間　アフターケア

バンダイ／RPG／7,800円／8月7日

人気シリーズの最新作。今回はフリーザとの最後の闘いや，人造人間たちとの戦闘が目玉。好評のカードバトルは，2Dと3Dの2種類が用意されている。



■発売日変更情報……●三つ目がとおる（トミー）7月→7月17日●魔法のプリンセス・ミンキーモモ〜リメンバードリーム（ユタカ・バンダイ）7月→7月29日

Game Music
ゲーム・ミュージック

監修：幸運私真矢&Kyou

今月のGMヒット・チャート情報

●6月第4週
179位　エメラルド・ドラゴン（ポリスター）
●6月第5週
ランキング入りしたアルバムなし
●7月第1週
ランキング入りしたアルバムなし
●7月第2週
ランキング入りしたアルバムなし
●7月第3週
133位　ファルコム・パーフェクト・サウンドカタログI（キングレコード）
136位　ファルコム・パーフェクト・サウンドカタログII（キングレコード）

（ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる）

「オーケストラによるゲーム音楽コンサート2」が開催される！

昨年，大好評だったGMコンサート「オーケストラによるゲーム音楽コンサート」が今年も開催されることになった。すぎやまこういちと羽田健太郎が司会をつとめ，人気のGMを一流アレンジャーによるフルオーケストラ・アレンジで，たっぷりと聴かせてくれる。今回の演奏が予定されている曲目は，MOTHER 2／シムシティー／ファイナルファンタジーIV／ドラゴンクエストV／46億年物語／ウィザードリィV／大戦略エキスパート／信長の野望・武将風雲録／弟切草。はたして『弟切草』のどの場面の曲を演奏してくれるのか，怪魚のピチャピチャ歩く音まで再現されるのか（笑）期待は高まる。ぜひ会場に足を運んでみよう。

開催日時：1992年9月15日（火・祝日）
開場：13時30分
開演：14時
会場：東急Bunkamuraオーチャードホール（2,150席）
東京都渋谷区道玄坂2-24-1（☎ 03-3477-9111）
料金：S席＝3,000円　A席＝2,500円（税込）
演奏：東京メモリアル・オーケストラ
主催・問い合わせ先：日本アレンジャーズ協会（☎ 03-3498-1719）
チケット入手先：Bunkamuraチケットセンター（☎03-3477-9999）
チケットぴあ(☎03-5237-9999)丸井チケットぴあ(☎03-5385-9999)
チケット・セゾン（☎03-5990-9990）

新作ソフトData Base

サイバリオン
東芝EMI／8月12日



SFC化に際してサウンドを一新した，『サイバリオン』のフル・アレンジ・アルバム。松尾早人氏の感性を全面に打ち立て，すぎやま氏音楽監修でありながら，今までの「すぎやま節」のイメージをくつがえすファンキーな楽曲で迫る。また，付属のブックレットでは，SFC版の秘密の裏技を公開。

ゲーム発売元：タイトー
メディア／価格：CD　TOCT-6617　2,500円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①戦い～使命を帯びて②戦い～勇者朝日に向かう③戦い～策をこらして④戦い～天誅を下せ⑤戦い～危機一髪⑥戦い～友情と共に⑦戦い～時を越えて⑧戦い～時間との…⑨戦いの前に⑩戦い～死の影が…⑪戦い～巨悪に対峙して⑫戦い終わって
作・編曲：松尾早人
監修：すぎやまこういち

ダライアス
ポニーキャニオン／8月21日



好評の名盤シリーズに『ダライアス』が登場。デス・テクノ（殺人テクノ）のきいたアレンジ・バージョンに，すべてロング・バージョンで収録されているオリジナル曲と，ファンには涙ものの内容。元アルバムの入手がむずかしくなっているだけに，貴重な1枚となりそう。

〈サイトロンG.S.M.1500名盤シリーズ〉
ゲーム発売元：タイトー
メディア／価格：CD　PCCB-00093　1,500円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①Captain Neo②Cosmic Air Way〈オリジナル・バージョン〉③Incert Coin A④Captain Neo⑤WARNING／⑥BOSS 1⑦Round Clear⑧Inorganic Beat⑨BOSS 2⑩Cosmic Air Way⑪BOSS 3⑫CHAOS～Main Theme～⑬BOSS 4⑭THE SEA⑮BOSS 5⑯Incert Coin B⑰BOSS 6⑱Captain Neo（S.E.Version）⑲WARNING／⑳BOSS 7㉑Round Clear㉒ENDING㉓NAME㉔OVER㉕S.E.COLLECTION

アクアレス
アポロン／8月21日



X68000のロボット・アクション・ゲーム『アクアレス』のアルバムがリリースされる。オリジナル全曲とアレンジ・バージョン3曲の構成で，アレンジャーにはT.K.Gulliverを起用。スピード感あふれるメタル・アレンジを堪能できる。

ゲーム発売元：エグザクト
メディア／価格：CD　APCG-4023　2,600円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①AQUALES Dynamism②Power of Action③Metal Navigator〈オリジナル・バージョン〉④Shut It Up／⑤Blue Point⑥As a Stream⑦Glass Shade⑧RIATT／⑨Phantom of Deep⑩Over Arms⑪Run to the AQUALES⑫Outer Sight⑬E.L.Pow⑭Complication⑮S.C.B.M.⑯Atract Peace⑰Scale Battle⑱GEAR'S／⑲Action into the METAL／⑳Stage Clear㉑Ending～Garlant Happiness㉒Game Over㉓Introduction㉔Opening～Theme of AQUALES㉕Visual Scene㉖Visual Scene Last
編曲・演奏：T.K.Guilliver

ドラゴン創世紀
アポロン／8月21日



バショウ・ハウスの新作『ドラゴン創世紀』の魅力を満載したアルバム。『アクアレス』と同じく，T.K.Guilliverをアレンジャーに迎え，オリジナル音源に手を加えたリメイク・バージョンも収録。南米を彷彿とさせる楽曲群が印象的。

ゲーム発売元：バショウハウス
メディア／価格：CD　APCG-4024　2,800円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①栄光のガイ②究極のバトル③サクサワマンの大城塞〈リメイク・バージョン〉④オープニング・テーマ⑤安息の町⑥空中都市マチュ・ピチュ〈オリジナル・バージョン〉⑦オープニング・テーマ⑧果てしない旅⑨戦闘I⑩ガイのテーマI⑪聖剣パルケノーン⑫暗黒の洞窟⑬戦闘II⑭休息⑮レクイエム⑯安息の町⑰ガイのテーマII⑱戦闘III⑲居酒屋⑳水晶の髑髏㉑サクサワマンの大城塞㉒パネリショ山のピラミッド㉓空中都市マチュ・ピチュ㉔太陽の神殿㉕恐怖㉖エンディング・テーマ
特典：ミュイ・ケツァルのステッカー
編曲・演奏：T.K.Guilliver

エスパードリーム・めもりあるべすと／コナミ矩形波倶楽部

キングレコード／8月21日



FCの名作『エスパードリーム』シリーズのオリジナル・バージョン全49曲を収録した，メモリアル・アルバム。『エスパードリーム2』の3種類のTV-CMバージョンも収録されている。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD　KICA-7603　1,500円（税込）
収録曲：〈エスパードリーム2・新たなる戦い〉①What's Your Name②妖精さん，こんにちは／③図書館のテーマ④"聖なる灯火"奪わる⑤村のテーマ⑥りさの歌⑦港町のテーマ⑧おそわれた港町⑨海中ダンジョンのテーマ⑩海底洞窟のテーマ⑪汽車の旅は時間旅行⑫PANIC／パニック／ぱにっく／⑬助けてー／⑭駅のテーマ⑮黒マントのテーマ⑯特急GO／GO／⑰マグネット工場のテーマ⑱鉄鋼の部屋＝TETSUKO NO HEYA?!⑲灼熱の地下⑳水晶山のテーマ㉑Iさすらいの天宮…「ああ，おかあさん」㉒図書館地下の恐怖㉓ボスのいる部屋㉔ドリーム・デストロイヤー登場／㉕The Last Battle㉖新たなる戦いの後で…㉗なつかしいね…その1㉘なつかしいね…その2㉙ピース／ピース／レベルアップ／㉚ステージ・クリアのテーマ㉛お店のテーマ「おいくらですか？」㉜武器屋のテーマ「なんぼでっか？」㉝宿屋のテーマ㉞泊まりまーす／㉟たたき斬ってやる／㊱ボス・バトルだ／㊲やっつけたぞ／〈エスパードリーム〉㊳What's Your Name？㊴エスパー・ドリームなのさ㊵村のテーマ㊶お店のテーマ㊷村長さんのおうち〈PART1〉㊸村長さんのおうち〈PART2〉㊹ZAKO BATTLE㊺BOSS BATTLE㊻LEVEL UP／㊼アリス／無事でよかったね／㊽ダンジョンの夢㊾夢のつづきは…ムニャムニャ!?〈エスパードリーム2・CM編〉㊿VCMその1(51)TVCMその2(52)TVCM未発表バージョン
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

Heal Ring～やすらぎの指輪～／杉本理恵

キングレコード／8月21日



『イース』『ソーサリアン』の曲をもとに構成された，杉本理恵ひさびさのアルバムが登場。ハウス・サウンド，バラードなど，バラエティーに富んだ曲が理恵の魅力を引きだす。GMのアレンジ以外にも，谷山浩子がこのアルバムのために書いた2曲を収録。

ゲーム発売元：日本ファルコム
メディア／価格：CD　KICS-230　3,000円（税込）
収録曲：①恋するミュージアム（ソーサリアンより）②胸に秘めたDOLL（イースIIIより）③悲しくさせないで（イースIIより）④ガラスのラビリンス⑤初恋伝説～星が生まれる日～（イースIIIより）⑥心の鐘（イースIIより）⑦ピエロの予感（イースIIIより）⑧夜明けの詩（ソーサリアンより）⑨迷宮の彼方（イースIIより）⑩やすらぎのゆびわ
初回特典：16ページカラー写真歌詞ブック

誰かがあなたを愛してる／南　翔子

キングレコード／8月21日



ファルコム・レーベルのボーカル・バージョンでおなじみの南　翔子がソロ・デビュー。『イース』のキャラクター「フィーナ」をイメージした歌詩で，南　翔子＝フィーナというイメージを確立している。9月にはフル・アルバムも発売予定なので，こちらも期待したい。

メディア／価格：CD　KIDS-102　1,000円（税込）
収録曲：①誰かがあなたを愛してる（ぽっぷるメイル・エンディングより）②めぐり逢えるまで（イースIIエンディングより）

魂斗羅スピリッツ

キングレコード／8月21日



SFC版『魂斗羅スピリッツ』の迫力のサウンド全曲，さらに5曲のMIDIアレンジ・バージョン，そして魂斗羅シリーズのサウンド・ヒストリーと，まさに『魂斗羅』づくしのアルバム。機種によって少しずつ趣の違った，音楽性の高いサウンドを楽しめる。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD　KICA-7604　2,800円（税込）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①Alien Wars Begin②It's Time for Revenge③Bloody Storm④Pattern Clear⑤Select the Landing Point⑥Megalopolis⑦Battle Runner⑧Daredevil⑨Hell Messenger⑩Go Forward Under Fire⑪The Showdown⑫Return in Glory⑬No Hope No Life〈魂斗羅サウンド・ヒストリー〉⑭魂斗羅（AC）⑮スーパー魂斗羅（AC）⑯魂斗羅（FC）⑰魂斗羅（MSX2）⑱スーパー魂斗羅（FC）⑲コントラ（GB）〈MIDIアレンジ・バージョン〉⑳It's Time for Revenge㉑Megalopolis㉒Daredevil㉓The Showdown㉔Return in Glory
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

VIDEO

ピンクソックス・ベストキャラクターズ

NECアベニュー／8月21日



美少女パソコンゲーム・ビデオの第3弾。「ウェンディマガジン」創刊号から8号に加え，「プレゼンツ」「スーパー」も含めた会誌から，『ピンク・ソックス』シリーズの3人娘まで，「ウェンディマガジン」の美少女キャラクターのすべてを収録した1本。

ゲーム発売元：ウェンディ
メディア／価格：VHS　NAVL-10007　3,000円（税込）
（カラー30分／HiFiステレオ）
LD　NALL-10021　3,800円（税込）
（カラー30分／CAVステレオ）

すぎやまこういち「ドラゴンクエスト」によるオーケストラ入門

ワーナーミュージックジャパン／5月25日（LD），6月25日（VHS）





以前にタカラから発売と紹介したビデオが，諸々の事情によりワーナーミュージックジャパンからリリースされることになった。『ドラゴンクエスト』のオーケストラ・バージョンを教材として，すぎやま氏自身が楽器の特徴や歴史をわかりやすく，楽しく説明。親しみのある楽曲で，楽しみながらオーケストラを学ぶことができる。

ゲーム発売元：エニックス
メディア／価格：LD　WPLL-8111　4,900円（税込）
（カラー48分／ステレオ）
VHS　WPVL-8111　4,900円（税込）
（カラー48分／ステレオ）
収録内容：①序曲②弦楽器の話③王宮のメヌエット④金管楽器の話⑤勇者の仲間たち（間奏曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の行進～武器商人トルネコ～ジプシー・ダンス～ジプシーの旅～間奏曲）⑥木管楽器の話⑦のどかな熱気球のたび～海図を広げて⑧打楽器の話⑨栄光への戦い（戦闘～邪悪なるもの～悪の化身）⑩導かれし者たち－終曲－

ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	9月21日	●達人王	ポニーキャニオン
アルバム	9月21日	●ドラゴンナイトIII	NECアベニュー
アルバム	9月26日	●コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.5（サンセットライダーズ／ヘクシオン／アクテリクス）	キングレコード
アルバム	9月26日	●FEENA／南　翔子	キングレコード
アルバム	10月5日	●大戦略（SFC）	アポロン
アルバム	11月10日	●オーケストラにるゲーム音楽コンサート2	ワーナーミュージックジャパン
アルバム	発売日未定	●交響組曲ドラゴンクエストV～天空の花嫁	アポロン
アルバム	発売日未定	●ウィザードリィV（スーパーファミコン）	アポロン
アルバム	発売日未定	●ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス『ワギャンランド』	ビクター音楽産業

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	発売日未定	●46億年物語（SFC）	ワーナーミュージックジャパン
アルバム	発売日未定	●大魔王ザーク伝説（パソコン）	徳間ジャパン
アルバム	発売日未定	●スーパーリアル麻雀PIV	ポリスター
アルバム	発売日未定	●CDシアター・ドラゴンクエストIII	ENIX
ビデオ	9月21日	●ストリートファイターIIダッシュ	ポニーキャニオン
ビデオ	10月21日	●パーティソフト・ベストキャラクターズ（ビデオ／LD）	NECアベニュー
ビデオ	11月予定	●ソルバルウ	ビクター音楽産業
ビデオ	発売日未定	●エルフ・ベストキャラクターズII（ビデオ／LD）	NECアベニュー

発表！

輝け！ 第6回 日本ゲーム・ミュージック大賞 1992年上半期

有効投票数 4,552票

協賛：ポニーキャニオン／キングレコード／アルファレコード／NTT出版／アポロン／光栄／東芝EMI／ビクター音楽産業／ポリスター／徳間ジャパン／NECアベニュー／ガイナックス（順不同）

大賞

832point（ランキング573point 読者投票259point）

ロマンシング サ・ガ オリジナル・サウンド・ヴァージョン

NTT出版



■受賞の言葉

まずは，2期連続の大賞受賞ありがとうございます。コンポーザーのスクウェア・伊藤賢治氏をはじめ，関係者一同，この栄誉に涙溢れんばかりに悦んでおります。さて，宣伝になって恐縮ですが，去る7月20日に『ロマ・サガ』のアレンジ・バージョン『ラ・ロマンス』が発売になりました。オリジナル曲の持ち味を最大限に活かした自信作です。ぜひ，聴いてください。

（NTT出版　メディア開発部　松下謙介）

■ヒット・チャートでの動向

28位（3月第1週）→44位→56位→83位→87位→105位→105位→113位→105位→153位→189位→197位→199位：計13週間チャート・イン

スーパーファミコン用ソフトの音楽には定評のあるスクウェアのRPG『ロマンシング サ・ガ』のアルバムが，ダントツのポイント数を稼いで大賞に輝いた。スクウェアといえば，前回の大賞を受賞した『ファイナルファンタジーIV』の音楽が思い浮かぶが，あちらは同社を代表するミュージック・コンポーザー・植松伸夫氏の作品。それに対して，この『ロマ・サガ』では，過去に「Sa・Ga2」『聖剣伝説』を担当してきた伊藤賢治氏が，はじめてスーファミの音楽を手掛けた。8人のメイン・キャラクターそれぞれの特徴を表した楽曲が，楽しいアルバムに仕上がっている。

第2位

ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部

キングレコード

408point（ランキング201point／読者投票207point）



■受賞の言葉

この『ゼクセクス』は，コナミにとって久々のシューティング大作として，派手にデビューしました。ゲーム性はもちろん，サウンド面も最高の音質と楽曲を再現しました。CDも，ゲーム・サントラとしては最高の音質と，グレードの高いアレンジを収録したつもりです。それがファンのみなさんに認められたということで，スタッフ一同喜んでいます。これからも，いい作品を作っていきますので，よろしくお願いします。

（キングレコード・ディレクター　大槻　淳）

■ヒット・チャートでの動向

42位（2月第1週）→74位→117位→166位：計4週間チャート・イン

発売前に，これほど期待の高かったアーケード・ゲームも久しぶりのような気がする。ものすごい性能を持ったニュー・ボード対応第1弾のゲームとして登場した『ゼクセクス』――基板の進化は音楽部分にも影響を与え，使用できるサンプリング容量が大きく増えたおかげで，さらに磨きのかかったコナミ・サウンドが生まれた。「ライブで演奏したい！」（矩形波倶楽部リーダー・古川もとあき氏）という主旨で制作されたため，ノリのいい曲が目立つ。

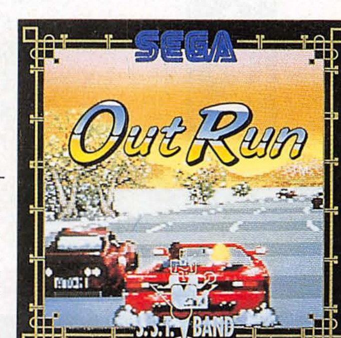
また，ビジュアル・シーンで，声優の島本須美らの声を使用したのが人気の要因のひとつだとも言われている。これについては，賛否両論あったようだが……。

第3位

アウトラン／S.S.T. G.S.M.1500名盤シリーズ

ポニーキャニオン

373point（ランキング191point／読者投票182point）



■受賞の言葉

誰でも懐かしい思い出の中には，その当時よく聴いていた音楽が流れていると思います。この『アウトラン』も1986年に発表以来，非常に多くの人に愛聴されてきました。それだけこのGMが，当時大きなインパクトを与え，今でも決して色あせることのない名曲中の名曲だということでしょう。今後も，この名盤シリーズにふさわしい名作GMが，たくさん生まれてきてほしいものです。この作品に投票してくれたみなさまに心から感謝致します。（サイトロンレーベル　大野善寛）

■ヒット・チャートでの動向

55位（3月第1週）→93位→128位→151位→195位：計5週間チャート・イン

過去のGMの名曲に，もう一度スポットを当ててやりたい――そんなコンセプトからスタートした「G.S.M.1500名盤シリーズ」の作品が，第3位に選出された。『アウトラン』は，『アフターバーナー』『ニンジャウォーリアーズ』につづく名盤シリーズ3作目。振り返れば，GMアルバムをシリーズ化して発売するという英断を行なった，G.M.Oレーベル（アルファレコード）の最初の大ヒット・アルバムが『セガ・ゲームミュージックVOL.1』であった。そのメインを飾っていたのが『アウトラン』だが，それから5年の歳月を経た今，見事に同じGMが脚光を浴びることになったのだ。

名盤シリーズの今後に期待したい。

■本賞の決定システム

日本ゲーム・ミュージック大賞は，以下の①と②の合計ポイントで順位を決定している。

①読者のみなさんからの投票
……………………1票＝1point

②ミュージック・ラボ誌にチャート・インした場合
……………ランキング・ポイント
＝（200－順位）÷2
※小数点以下切り上げ

（例）1位→50位→186位とチャート・インしたアルバムは，100＋75＋7＝182ポイントを獲得。

なお，チャート・イン・ポイントは，大賞の発表号から半年前までさかのぼって計算される。

人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く!!

第4位 交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説
キングレコード



367point
(ランキング0point 読者投票367point)

第5位 F-ZERO
徳間ジャパン



350point
(ランキング48point 読者投票302point)

第6位 MIDI POWER～X68000 Collection Ver.1.0～
キングレコード



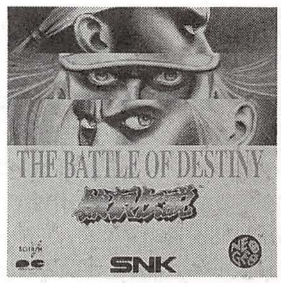
344point
(ランキング0point 読者投票344point)

第7位 ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス Vol.6『スターブレード』
ビクター音楽産業



325point
(ランキング56point 読者投票269point)

第8位 餓狼伝説／ラストリゾート
ポニーキャニオン



293point
(ランキング109point 読者投票184point)

第9位 キャプテンコマンドー －G.S.M.CAPCOM5－／ALFH LYRA
ポニーキャニオン



268point
(ランキング157point 読者投票111point)

第10位 エメラルドドラゴン全曲集
ポリスター



224point
(ランキング85point 読者投票139point)

順位	タイトル	社名	ポイント
第11位	Nouvelle Vague －G.S.M.TAITO 7－／ZUNTATA	ポニーキャニオン	185point (ランキング118point 読者投票67point)
第12位	プリンセスメーカー	NECアベニュー	184point (ランキング0point 読者投票184point)
第13位	パーフェクト・セレクション・ツインビー	キングレコード	167point (ランキング57point 読者投票110point)
第14位	メタルブラック	ポニーキャニオン	161point (ランキング23point 読者投票138point)
第15位	天外魔境II ～FAR EAST OF EDEN MANJI MARU	NECアベニュー	145point (ランキング0point 読者投票145point)
第16位	BLIND SPOT／S.S.T.BAND	ポニーキャニオン	120point (ランキング48point 読者投票72point)
第17位	Falcom"NAMBA"COLLECTION	キングレコード	116point (ランキング0point 読者投票116point)
第18位	三國志III	光栄	113point (ランキング0point 読者投票113point)
第19位	パーフェクト・コレクション・ブランディッシュ	キングレコード	108point (ランキング0point 読者投票108point)
第20位	高橋名人の大冒険島／古代祐三	アルファレコード	99point (ランキング0point 読者投票99point)

● 総評 ●

正直な感想を言うと，92年の上半期は目玉となる作品がなかったような気がする。全体的に小粒なアルバムが多かったため，本賞も大変な混戦が予想された。そうした状況で大賞の栄冠を勝ち取ったのは，ランキング・ポイントがモノを言った『ロマンシング　サ・ガ』。スクウェア&NTT出版コンビのアルバムが，第5回，6回の大賞を連続で制覇したことになる。これは大変な偉業だと思うので，素直に拍手を贈りたい。

さて，全体を見渡すと，バラエティに富んだレコード・メーカーの作品がランキング入りしていることに気づく。各社共に自力をつけてきたということなのか，それともやはり，それだけズバ抜けたヒット作がなかったということなのか……。

次回より，本賞の決定システムを今一度見直してみようかと思っている。ランキング・ポイントの比重が高すぎるとの指摘を，数多くの読者のかたよりいただいたからだ。両立させるのはむずかしいのかもしれないが，「公正さ」と「ベーマガ読者の主張」を本賞の中に織り込んでいきたいというのが編集部の考え。日本GM大賞は，回を重ねて，より最適な形にシェイプアップされていく。また半年後にお会いしよう。

（幸運私真矢）

FINAL STAGE（ファイナル ステージ）

—from Writers—

山下　章

他の仕事の合い間をぬいながら，日々『バトル・オブ・ストII』を執筆中。最初の章からして，すさまじい物語になっているらしい。

『ドラクエV』発売再延期に想う

『ドラクエV』の発売日が9月27日(日)に延期されることになった。エニックスからの公式発表があったのが，7月23日。ギリギリまで（いろいろな）調整を行なっていたようだが，残念ながら予定の8月中に発売することはできなかった。2度目の延期は，楽しみにしていたユーザーから怒られて当然だが，「発売日を守る」というメンツより「完成度の高いソフトを作る」ことを優先させた選択もまちがってはいない。予定どおりに発売されたものの「バグがでました」では，大変な悲劇となっていたことだろう。

はたして『ドラクエV』の制作スケジュール自体に無理があったのか，あるいはなんらかのトラブルが起きたのかは，多くの人々にはわからないし，また関係ないことでもある。ここまできたら，とにかく『ドラクエV』というゲームが，すばらしくおもしろい作品であることを願うばかり。発売延期のことなど，笑い話にしてくれるぐらいに，だ。

手塚一郎

UFOキャッチャーに魅了される理由が判明した。前世がぬいぐるみだったからだ。自分では仲間を助けているつもりらしい。とほほ。

120秒間がこれほど短いとは思わなかった

まったく興味がなかったのに，偶然そのソフトを入手してしまい，燃えるハメになる，ということがぼくには多かったりする。最近では，ハドソンのPCエンジン用シューティング・ゲーム『ソルジャーブレイド』がそれに当たる。これは今年のキャラバン用の作品で，例によって2分間と5分間のタイム・アタックのモードがついている。熱中しているのは前者だ。プレイ時間が短いので，仕事の合い間にピッタリ。だが，スコアを競い合うようになってからは，息抜きが息抜きではなくなってしまうから困ったもの。より優れたパターンはないものかと，他人がプレイしているのまで目を皿のようにして観察する。

現ライバルは佐久間。微妙なところで競り合っているものの，少差で勝っている。ちなみにスコアは607,300点。うまい人になると，これよりも8万点も上をいくというからタマらない。まだまだ精進が足りないようだ。しかし，こんなに遊べる作品だとは驚いたよなあ。

ベニー松山

先月は予告どおり手塚氏と仙台に遊びに行ってきた模様。親戚の子供へのお土産はUFOキャッチャーのぬいぐるみだったそうな。

コインゲームの競馬に夢中なのだ

いやはや，この年令(25)になるまでほとんどやったことのなかったコインゲームに心を奪われてしまった。つい先日まで「いくらコインが増えたところでどうなるもんじゃなし，そもそも両替とコイン交換をまちがえやすいのが気に喰わん！」と冷たい目を向けていたのだが，どうしてどうして最近のマシンはじつにおもしろい。もしかしたらマカオのカジノよりも充実してるんじゃないかってほどエキサイティングかつゴージャスなのだ。

中でもお気に入りはセガの競馬。6頭だてなのが少々寂しいが昔の競馬モノとは比較にならないデキの良さである。ディスプレイに各レースの予想コメントが表示されるなど非常に芸も細かい。数人で遊べば最後の直線で絶叫が飛び交うことうけあいだ。ただし滅多なゲーム・センターじゃ入らないんだろうなあ。

最後にパソコンの『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』を。どうやらこれまでのポニキャニとは一味ちがうようだ。一見をお勧めする。

パソコン人気ソフト・ランキングにご協力いただいたお店

店名	電話	〒	住所
そうご電器YES札幌店	☎011-214-2850	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目　YES5F
パソコンショップハドソン	☎011-281-1151	〒060	北海道札幌市中央区南1条西2－11 丸井今井一条館3F
パソコンのイシダ釧路	☎0154-25-6168	〒085	北海道釧路市川北町4－22
ICカプセル	☎0157-23-8444	〒090	北海道北見市北1条西3丁目14番地
MEDIA旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
㈲リードコナン	☎0196-22-4661	〒020	岩手県盛岡市上田4丁目21－26
テクノハウス エイトピア	☎0196-23-4470	〒020	岩手県盛岡市肴町3－30－101
コンピュータ PRO Yamagata	☎0236-25-9801	〒990	山形県山形市荒楯町1－1－15 石川ビル1F
コンピュータ PRO システム	☎0236-54-1531	〒994	山形県天童市老野森2－11－31
㈱庄子デンキ 粉又駅前店	☎0245-21-2011	〒960	福島県福島市栄町7－31
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-4116	〒960	福島県福島市栄町10－11 コルニエツタヤB1F
㈱いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	〒970	福島県いわき市平字4－22－12
㈱Pic駅なん店	☎025-246-0602	〒950	新潟県新潟市米山3－2－11
㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店	☎025-269-3388	〒950-21	新潟県新潟市寺尾上5－9－12
パソコンショップ北越テクニカ	☎0254-22-1741	〒957	新潟県新発田市緑町2－12－17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町5－4－8 メリッツアイコー2F
パソコンシティ 2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤバラエティストア2F
㈱コスモス	☎0266-58-7432	〒392	長野県諏訪市小和田25－4
パソコンランド21 伊勢崎店	☎0270-21-3121	〒372	群馬県伊勢崎市八幡町60－6
OTK コンピュータプラザ	☎0270-25-5516	〒372	群馬県伊勢崎市本町1－18
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721	〒371	群馬県前橋市表町1－1－4
ソフトショップラム	☎0272-53-7594	〒371	群馬県前橋市新前橋町17－13 富沢ビル1F-1
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〒373	群馬県太田市本町21－3
DENSHO	☎0286-35-2716	〒320	栃木県宇都宮市鶴田町2765
コナン販売㈱ 水戸店	☎0292-43-8188	〒310	茨城県水戸市笠原町1191－5
IC ランドキタジマ	☎0296-28-0050	〒308	茨城県下館市女方5
九十九電機㈱ ニューセンター店	☎03-3251-0987	〒101	東京都千代田区外神田1－16－10
㈱若松通商	☎03-3251-4121	〒101	東京都千代田区神田1－11－4 ミツワビルB1
㈱ソフマップ	☎03-3253-4047	〒101	東京都千代田区外神田1－8－11 ソフマップビル
真光無線株式会社	☎03-3255-0450	〒100	東京都千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F
㈱アイ・ツー 東京店	☎03-3258-1198	〒101	東京都千代田区神田佐久間町1－17 亀谷ビル2F
㈱CSK T･ZONE	☎03-3342-1901	〒160	東京都新宿区西新宿1－12－18

MUNEPI♫

「テレジョーズ」を申し込んだ安心感から，某通信局に入り浸り。結局，サービス加入前よりも額が上がってしまったそうだ。愚か。

たまには『ストII』以外のゲームなど

相変わらず『ストIIダッシュ』にお金を使い続けているが，今月はちがうゲームの話。

まずはアーケード・ゲーム。ナムコの『スズカ エイトアワーズ』がおもしろい。画面の美しさもさることながら，操作を簡略化し，ポジション争いのおもしろさにまとを絞った作りが気に入った。中継画面の演出もナイス。

おつぎはパソコン・ゲーム。『NEW 3D GOLF SIMULATION』の最新作，『ペブルビーチの波濤』と『トラフィック・コンフュージョン』の2本が楽しい。『ペブル～』はシステムに改良が加えられ，遊びにくかった部分が減り，グラフィックもよりきれいになった。長く楽しめるソフトではあると思うが，定価が高いのがちょと痛い。『トラフィック～』は交通渋滞という身近な問題を題材に選んだその着眼点を評価。「渋滞のない都市は存在しない」という気がしてくるのが悲しい（笑）。

EDDIEさん，亜美人さんとけんかしちゃ，ダメだよ。と，最後は私信。また来月。

猪野清秀

ついにエアコンを購入。仕事の効率は倍になったが，気持ちがよくてすぐ寝てしまい，仕事時間が半分になったとのこと。

ああ憧れのマッキントッシュ

8月号のマッキントッシュLC2の記事を読んで，マックに惚れ込んでしまった。以前からほしかったのだが，価格の高さから「宝くじでも当たらないと手に入らない」と思っていた。それがCRTやHDDを含めて，さらにカラー表示ができてあの価格。半年くらい無理をすれば手に入るかもしれない。

これから長期計画を立てて購入しようかと思案する毎日である。先行投資と考えれば安いものかもしれない。

先行投資といえば，HDDもそろそろ買わねばならないと考えている。海外はもちろん，日本でもHDD対応のソフトが増えつつある。多少容量の大きめなHDDを買ってみようか。

『グロス・ドイッチュランド』は，ドイツの勝利でキャンペーン・シナリオを終了した。時間はかかったが，やりがいのあるソフトだと感じた。つぎは『ビッグ・オナー』か『エアーマネジメント』か，それとも『シヴィライゼイション』か？

やんま

1年間免許が取れない体になる。しかし早くも来年7月の免許復活記念パーティの参加者を募っているあたり，懲りていないようだ。

『アンダーカバーコップス』がいいね

アイレムから発売された『アンダーカバーコップス』という格闘ゲームが最近のお気に入り。いわゆる「ファイナルファイト」タイプの格闘ゲームなんだけど，キャラの動きがよくて，とても気持ちよく敵をボコボコと倒していけるのである。主人公の3人もそれぞれが個性的で必殺技には爽快なのがそろっているし，基本技もいろいろバリエーションがあって，いろんな技をかけたくなる。さすがは格闘ゲームの元祖「スパルタンX」を作ったアイレムのゲームなだけあって（全然関係ないか）他の格闘ゲームとは一味ちがうぜ。エンディングも複数用意してあるみたいなので，いろいろためしてみるといいだろう。最後に流れるテーマ曲は絶対声をだして歌うべし。

あとはMEGA-CDの『サンダーストームFX』にぞっこん。色数が少なくて荒く見えるけど，ここまで再現できれば文句なし。8年ぶりの再会にただただ涙した。つぎはあれとのことだが，ぜひとも『ロードブラスター』もほしい。

㈱日本マイコン流通センター	☎03-3463-4455	〒150	東京都渋谷区道玄坂2－3－2 大外ビル5F
㈱コンピュータバンク	☎03-3797-1221	〒150	東京都渋谷区渋谷1－6－8 井上ビル2F
ポイント	☎03-3870-9801	〒120	東京都足立区千住1－24－6 2nd TACHIKAWA BLD. 6F
㈲クレバリー	☎03-5374-2608	〒156	東京都世田谷区桜上水2－26－9
フォーネクスト立川店 ソフト館	☎0425-25-7830	〒190	東京都立川市錦町1－2－4 田坂ビル3F
上新電機㈱ J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141	〒192	東京都八王子市旭町1－1 八王子そごうビル7F
上新電機㈱ J&P町田店	☎0427-23-1313	〒194	東京都町田市森野1－39－16
㈱ノジマ	☎0427-53-1422	〒229	神奈川県相模原市横山1－1－1
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子1－2－1
IC コスモランド鴨居店	☎045-471-5688	〒226	神奈川県横浜市緑区東本郷6－1－26
横浜サードウェーブ	☎045-505-2163	〒230	神奈川県横浜市鶴見区鶴見中央5－10－23
㈲相沢時計店	☎045-641-4337	〒231	神奈川県横浜市中区大平町1
PC. LAND BECS	☎045-984-4828	〒227	神奈川県横浜市緑区桜台26－1
マイコン・スクウェア・アライ	☎0463-23-8484	〒254	神奈川県平塚市紅谷町17－2
NECストア ICワールド トツカ横須賀中央店	☎0468-26-2677	〒238	神奈川県横須賀市大滝町2－9
㈱メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〒239	神奈川県横須賀市ハイランド3－9－6
㈱グッドウィル メガタウン店	☎052-242-8581	〒460	愛知県名古屋市中区大須3－30－93
三洋堂書店 上前津店	☎052-251-8334	〒460	愛知県名古屋市中区大須3－10－16
㈱OAシステムプラザ 名古屋店	☎052-332-5233	〒460	愛知県名古屋市中区大井町3－20 OAビル
栄電社テクノ名古屋	☎052-581-1241	〒450	愛知県名古屋市中村区名駅4－22－21
メルバ 浜松本店	☎053-464-8412	〒435	静岡県浜松市大蒲町86－7
メルバ静岡店	☎054-254-5338	〒420	静岡県静岡市馬渕1－151－23
㈱システムイン吉野	☎054-636-0630	〒426	静岡県藤枝市田沼2－12－44
ジャスコ㈱ 豊田店パソコンショップJPC	☎0565-35-1761	〒471	愛知県豊田市広路町1-1
パソコンプラザ コムライン刈谷店	☎0566-21-8073	〒448	愛知県刈谷市日高町4－606
オガワムセン	☎0584-78-7687	〒503	岐阜県大垣市宮町2－29
フレックス四日市店	☎0593-53-7503	〒510	三重県四日市市鵜ノ森2－2－1 堀田ビル2F
㈱アイ・ツー 大阪店	☎06-632-0012	〒542	大阪市中央区難波千日前15－18
上新電機㈱ J&Pメディアランド	☎06-634-1511	〒556	大阪市浪速区日本橋5－8－26
ニノミヤパソコンランド なんば店	☎06-643-3217	〒556	大阪市浪速区難波中2－2－15
ユニオンコンピュータネットワーク	☎06-644-0554	〒556	大阪市浪速区日本橋4－15－23
㈱ニノミヤ パソコンランド奈良店	☎0742-26-2003	〒630	奈良県奈良市三条町491
㈱システムエース	☎0745-32-2132	〒636	奈良県北葛城郡王子町王子2－7－4 アルファビル1F
マイコンショップ西神戸	☎078-611-4194	〒653	兵庫県神戸市長田区西尻池町2－5－18
オフィスエーワン	☎0823-25-8086	〒737	広島県呉市中央1－5－4
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〒698	島根県益田市駅前町29－5
ダイイチ岡山パソコンCity店	☎0862-27-3011	〒700	岡山県岡山市本町3－6－103
ICランドコバヤシ	☎0886-99-4080	〒771-02	徳島県板野郡松茂町笹木野字 八北開拓437－3
メルバ潮江店	☎0888-33-6001	〒780	高知県高知市仲田町6－24
㈱ベスト電器 小倉パソコン館	☎093-551-6281	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町2－2－17
デオニー小倉本店	☎093-551-6339	〒802	福岡県北九州市小倉北区馬借町1－6－15
㈱TOKIWAマイコンセンター	☎0975-38-1111	〒870	大分県大分市府内町2－1－4
㈱馬場電機	☎0992-22-3131	〒892	鹿児島県鹿児島市中町3－5
ベスト電器 鹿児島パソコン館	☎0992-23-2081	〒892	鹿児島県鹿児島市西千石町1-1 第一生命ビル1F
㈱ベスト電器 川内パソコン館	☎0996-23-6680	〒895	鹿児島県川内市西向田町10－6
㈱ベスト電器 出水パソコン館	☎0996-63-3591	〒899-02	鹿児島県出水市本町11－30

※スーパーファミコン，ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームギア，ゲームボーイのランキングに関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野 光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：6月11日～7月10日）。

短期集中攻略

ディスクバトラー

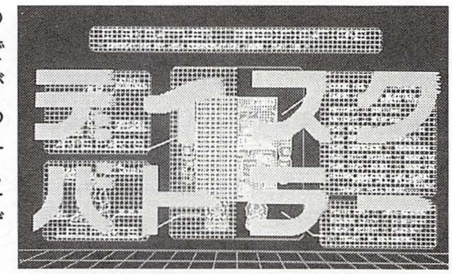
発売元：総合ビジネスアシスト
対応機種：PC-9801VM以降
価格：7,800円
発売中

君はディスク戦士達の熱き戦いを見たか!?
パソコンウォーズ『ディスクバトラー』観戦記

第1回『ソフトウェア戦士データ集』編

Written by 煌竜

7月号でも紹介したゲーム，『パソコンウォーズ　ディスクバトラー』は，巷に出回っているあらゆる種類のソフトウエア・ディスクから戦士を創りだし，戦わせることができるという異色のソフトだ。ゲームというよりは「対戦のための道具」といったほうがピッタリくる内容なだけに，人によってさまざまな遊びかたがあるかもしれないが，やはり最終的に目指すのは「最強のソフトを探しだすこと」だろう。そこで，このコーナーでは，各種のソフトを対戦させ，実際にどんなソフトが強いのか，また，どんな風にこのゲームを楽しめばいいかを実演してみたい。今回の対戦では，新たに発売された『ディスクバトラー　精鋭ソフトウエア戦士データ集 VOL.1』のデータを利用した。



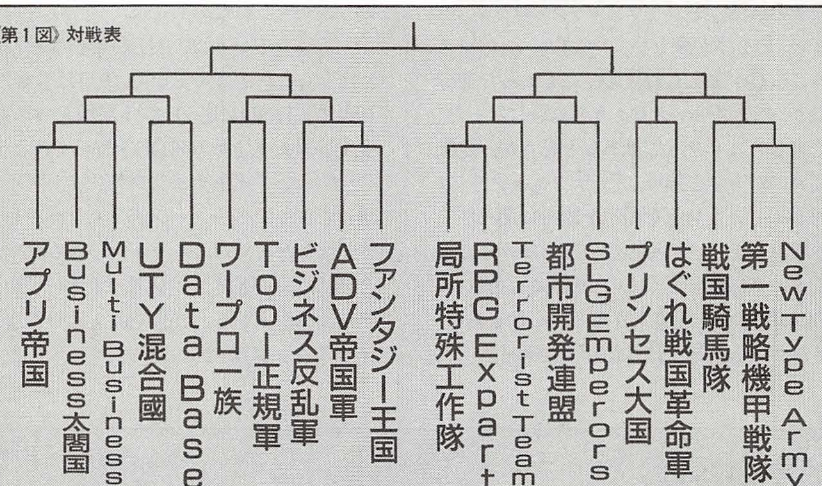
ディスク甲子園

『戦士データ集』には，似たジャンルごとに20の軍団に分類されて，100名の戦士たちが収められている。対戦方法は，この軍団(5人編成）どうしを対戦させ，勝ったほうだけがつぎの試合に進める勝ち抜き甲子園方式だ。

具体的には，5本のソフトが先鋒から大将まで順番に一対一で戦っていき，3本を取ったほうが勝者となる。対戦で勝ったソフトには各パラメータにボーナスが与えられ，そのままつぎの試合に臨むことになる（だから，シードされたチームはかえって不利)。

対戦表は，**第1図**のとおりだ。

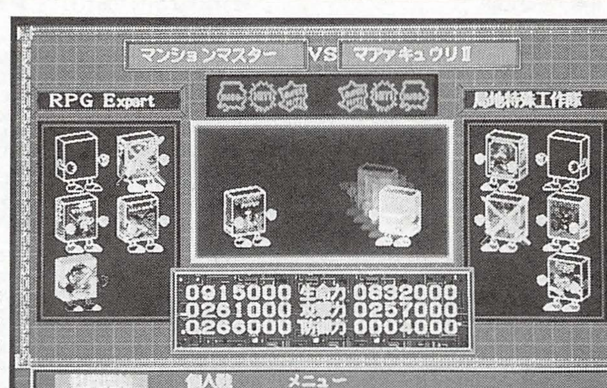
《第1図》対戦表



対戦速報

まず，1回戦から3回戦までの経過を，簡単に報告しておこう。

1回戦



1回戦より
▶トーナメント中，最高の長期戦となった一番。その原因は，こいつらが互いの攻撃を避けまくったせいである

第一戦略機甲戦隊 vs New Type Army

4：1。「機甲戦隊」が名前どおり機動力で相手を圧倒。本家「Dバトラー」早くも敗退。

RPG Expart vs 局地特殊工作隊

3：2。長期戦に決着をつけたのは「フランティッシュ」。「ブリザードリー」敗北。

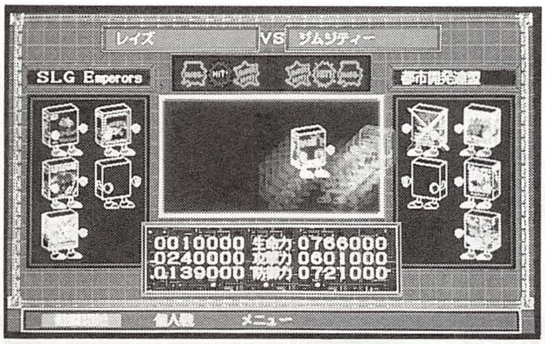
ファンタジー王国 vs ADV帝国軍

3：2。何かしら弱点を抱えた帝国側が各個撃破された。「ロートス島」弱し。

アプリ帝国 vs Business太閤国

3：2。1回戦随一のレベルの高い争いの中，運は帝国側に傾いた。「F-2BOX」快勝。

2回戦



２回戦から
▼攻撃力に秀でる戦士，打たれ強い闘士，敏捷性に富む格闘家がでそろったのがこの試合。ソフトの個性がよくでていた

戦国騎馬隊 vs 第一戦略機甲戦隊
５：０。全体的に生命力の少ない「戦隊」を，騎馬隊が一蹴。ほとんどが一撃勝負。

はぐれ戦国革命軍 vs プリンセス大国
３：２。きわどい接戦となった。強豪「B列車GO！」は仲間に足を引っ張られ無念の敗退。

SLG Emperors vs 都市開発連盟
３：２。実力の接近した勝負。「ジムアース」のパワーで「SLG」側が均差で勝利。

RPG Expart vs Terrorist Team
４：１。「デフレクダー」の健闘空しく，防御力の差から勝利は「RPG」側の手に。

ビジネス反乱軍 vs ファンタジー王国
４：１。「ミルトンベイ」が孤軍奮闘するも，総合戦力の差で他が全滅。合掌。

Tool正規軍 vs ワープロ一族
４：１。「ドス」以外は，実力がほとんど段ちがい。正規軍側，余裕の勝利。

Data Base vs UTY混合國
３：２。「安定した強さ」対「戦力集中型」の戦いは，安定性に軍配が上がった。

Multi Business vs アプリ帝国
３：２。実力では帝国側が上回っていたが，対戦の相性と運の良さで大逆転。

3回戦



３回戦にて
▶本大会屈指の名勝負となったのがこの戦い。「ハーモニカ」の最後の一撃がはずれていれば，逆転も十分にありえた

戦国騎馬隊 vs はぐれ戦国革命軍
４：１。一撃必殺から殴りあいまでさまざまな戦いが演じられたが，底力が勝負を決す。

RPG Expart vs SLG Emperors
５：０。3回戦とは思えない圧倒的な実力差で「RPG」の完勝。「コボクラ98」通用せず。

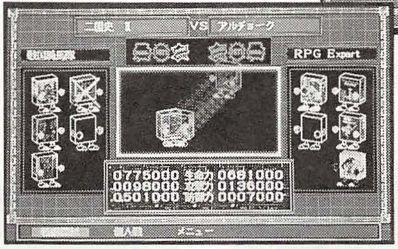
Tool正規軍 vs ビジネス反乱軍
３：２。実力伯仲の好勝負。「ハーモニカ」が「キャタロー」を大将戦で破り，決着。

Data Base vs Multi Business
４：１。実力の差がもろにでた。楽に相手を倒し，「Data Base」側のほぼ完全勝利。

準決勝戦



準決勝・第１試合
▶「天下統逸II」「関ヶ腹」「フランティッシュ」の勝利はほぼ見えていた。残り2試合が熱戦のすえ1勝1敗で，「戦国」側の勝利



準決勝進出軍団ともなるとさすがに実力が伯仲し，きわどい勝利シーンも多く見られた。

★

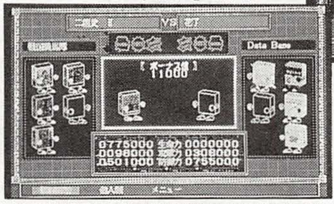
第１試合　戦国騎馬隊 vs RPG Expart
３：２。「アルチョーク」対「二国史II」など，ハイレベルの好勝負が展開された。最終的には，素早さの「天下統逸II」&パワーの「関ヶ腹」コンビが，「フランティッシュ」以外に決め手を欠く「RPG」を下す。

第２試合　Data Base vs Tool正規軍
３：２。実力伯仲のため，やはり均差の勝負に。バランス良く強い「レタス1－2－3」を擁する「Data」側の優勢勝ち。「花了」恐怖の9連続攻撃，「あたしと（アシスト）」シリーズ同族対決など，見せ場も多かった。

決勝戦



決勝戦・次鋒戦
▼なぜかスーパーヒットを連発する「二国史II」と，堅実に打撃を与える「花了」。対照的な戦闘は，「二国史II」の勝利に



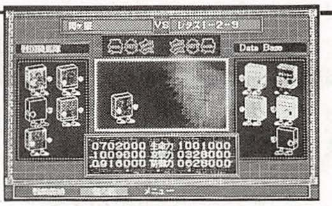
決勝戦・副将戦
▲副将対決。とはいえ，実際のところ格がちがいすぎ，勝負が決まるまでに要した攻撃回数はたったの３回。恐るべし，「関ヶ腹」！

戦国騎馬隊 vs Data Base
決勝戦に残った両者は，それぞれ強力なポイント・ゲッターがいるのが特徴。ただし他のソフトもそれなりの実力を持っており，決勝戦にふさわしい戦いが展開された。

先鋒戦，「信名賀武将風雲六」対「dPASEIII＋」。互いに体力を少しずつ削り合うが，最終的に「信名賀」が1本先取。スーパーヒッター「二国史II」対軽戦士「花了」の勝負は，一撃必殺の前者に軍配。中堅戦では，総合力に勝る「天下統逸II」が「あたしとガード」を下した。この時点で優勝が決まったが，最強ソフト「関ヶ腹」は「BIEXE」を一撃で吹き飛ばしてとどめをさす。おかえしとばかりに「レタス1－2－3」も「伊忍堂」を一瞬で消滅させたが，もはや手遅れ。

４：１。第1回のトーナメントは，「戦国騎馬隊」の優勝で幕を閉じた。

おわりに



特別試合・関ヶ腹 vs レタス1－2－3
▶個人戦の代表として，決勝戦進出チームの副将と大将が激突する。結果は，7ケタ台の攻撃力を誇る「関ヶ腹」の優勢勝ち

今回のトーナメントでは「戦国騎馬隊」が勝利したけれど，対戦ではソフトどうしの相性とか運もかなり影響しているので，組み合わせを変えれば，まったくちがった結果がでてくるはずだ。読者のみんなも，がんばって「最強のソフト戦士」を目指してほしい。

来月はベーマガ・ライターズのディスクから創造した戦士による戦いを実況中継しよう。

★

なお，「俺の自慢のディスクを見てくれ！」とか，「僕はこのゲームをここまで鍛え上げた」などという人がいらっしゃいましたら，ぜひそのディスクを，BASICマガジン編集部「ディスクバトラー対戦係」までお送りください。現在，読者対戦企画を考慮中です。

■総合ビジネスアシスト　アミューズメント開発部：〒460 愛知県名古屋市中区栄1-23-29　☎052-204-0505

今年もストIIとともに去りゆく時間

ストリートファイターIIダッシュ

©CAPCOM

虎の穴

Written by やんま

へろー，手塚先生の関節技に日々苦しむやんまです。解せないクンが全国のストIIイベントを荒し回っていて忙しいそうなので，今月はおいらが虎の穴担当です。よろしく。

とりあえず近況報告でもしましょう。リュウ・ケン部屋を名乗って昇龍拳ざんまいだったやんまも，今ではケン以外のキャラにも手をだしはじめてしまい，あるときはレバーを回し，またあるときは三つのボタンを押して指をつっていたりと，かなり幅広くやっていたりします。しかし，所詮は「広く浅く」にすぎず，解せないクン（通称：ゲッセー）には歯が立たないような状況です。ちくしょう，悔しいぜ，げっせー！

さてと，近況報告も終わったところで，今月も最新情報と読者のみなさんからのおハガキを元に虎の穴をお届けしませう。

ボーナス・ステージで必殺技をだすには？

Q1 いきなりですが質問です。ベガを使っていると，ごくまれにボーナス・ステージで必殺技（サイコクラッシャー，ダブルニープレス）がでることがあるんですが，あれはどうしてなんでしょう。

【東京都三鷹市・あわびねこ19才】

A1 自分の向きが相手のキャラとは無関係になってしまうボーナス・ステージでは，左右にタメが必要な必殺技は普通だすことができない。

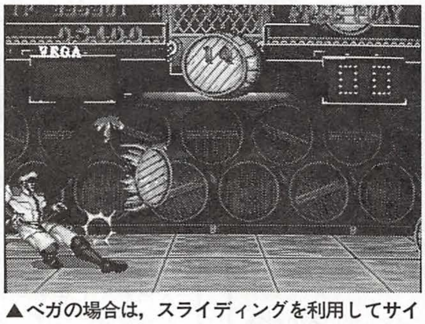
しかし，ボーナス・ステージがはじまった瞬間や，転ばされたとき，または特殊な方法をもちいれば，ダブルニープレスなどの必殺技もだすことが可能なのだ。



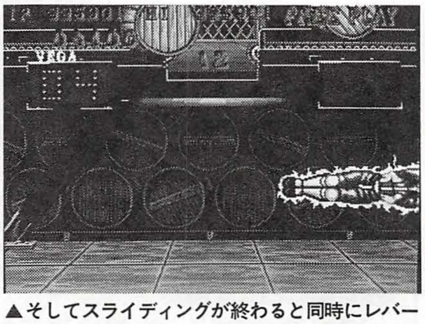
▲普通はだせないダブルニープレスなどの必殺技もスタート直後や起き上がりざまなどならだすことができる。



▲バルログのクリスタルフラッシュもこのとうり



▲ベガの場合は，スライディングを利用してサイコクラッシャーアタックをだすことができるぞ。まず，しゃがんで大キックでスライディング。ボタンを押すと同時にレバーを進行方向とは反対側へ入れ，タメる



▲そしてスライディングが終わると同時にレバーを進行方向側へ倒しパンチボタン。タイミングさえあえば，サイコクラッシャーがでているはずだ

山下春麗を強くする会

春麗が弱くなってしまったために，『ストIIダッシュ』引退を考えている山下先生だが，これを踏みとどまらせようと，解せないクンによってこの会が結成された。

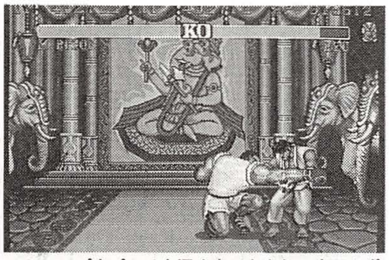
はやくも，春麗で対戦31連勝の記録を持つ，神奈川県平塚市の**稲葉和彦くん**からレポートが届き，山下先生はそれを見てこう言っている。「稲葉くん，どうもありがとう。しかし，まだこれだけでは他のキャラよりも強くなれるとは言えない。春麗の超秘技『××投げ』の確実なやりかたさえわかれば……」

さあ，どうなる山下春麗？　新たな情報を待つ。

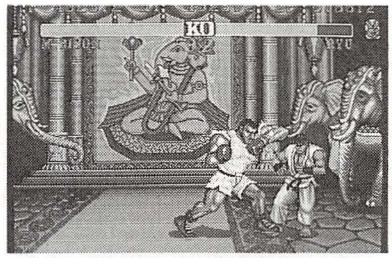
今月のNEW連続技!!

バイソン新四段撃ち
（難易度：★★★★）

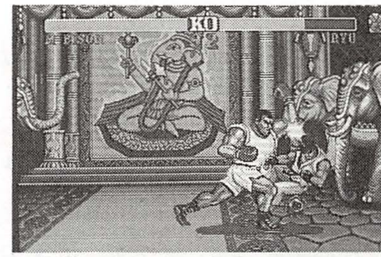
ジャンプ大パンチ→シットジャブ（しゃがみ小キック）→エルボー（立ち小キック）→小ダッシュアッパーというバイソンの新しい四段技。先月紹介した旧四段技同様，最初のジャンプ中からレバーを反対側へ入れておき，最後のダッシュアッパーの準備をしておくように。



▲ジャンプ大パンチを深く当てたあと，すかさずしゃがみ小攻撃！



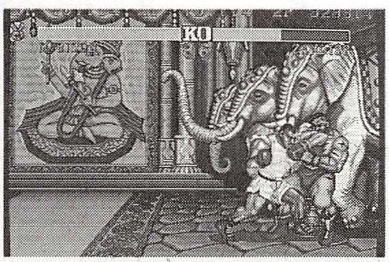
▲連続して立ち小キック（エルボー）を当てる。でたと思ったらすぐダッシュアッパーコマンドだ



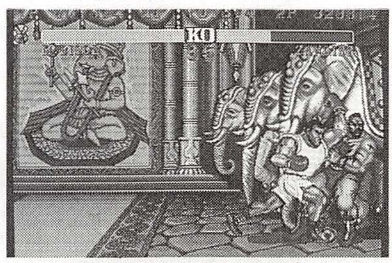
▲成功すればエルボーがキャンセルされ，ガードできないダッシュアッパーが爆裂！

ダッシュアッパーTOダッシュアッパー
（難易度：★★★★★）

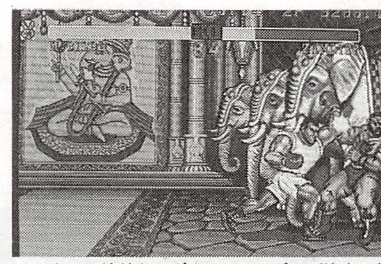
エルボー→ダッシュアッパーはリュウ・ケンのアッパー昇龍拳のように，ボタンを１回押すだけでだすことができるのを利用した連続技。ジャンプ大パンチで入り，エルボー(立ち小キック)→ダッシュアッパーをボタン１回でだしてから，もう一度ダッシュアッパー！



▲大パンチ後，いきなりダッシュアッパーをだすつもりでコマンド入力。ここで一瞬ボタンを早める

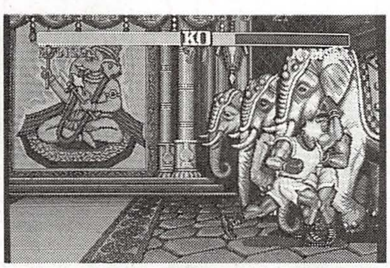


▲そうすると１ボタンでエルボー→ダッシュアッパーが炸裂！　これで再度アッパーがたまる

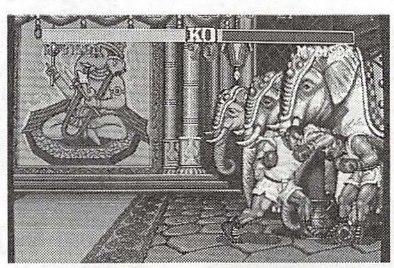

▲これにて連続してダッシュアッパーが決まるわけだ。五段撃ちもできるかもね

バイソン死ぬまでパンチ
（難易度：★★★★★）

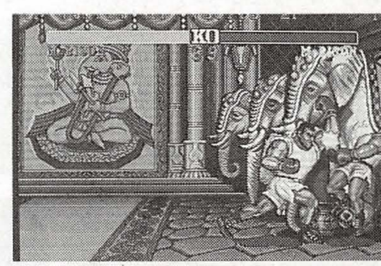
敵が死ぬまでパンチをあびせつづけることから命名された。ダッシュストレートよりもダッシュアッパーのほうがタメ時間が短いことを利用した連続技だ。残念なことに，バイソンVSバイソンのときしか使うことができない。タメ時間が本当にギリギリなので，シビアなレバー操作が要求されるぞ。



▲ダッシュアッパーが当たったあと，すかさずためながら立ち小キック連打！



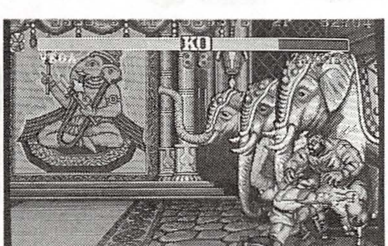
▲バイソンにはダッシュアッパー後のヒジが当たるので，すかさず再びダッシュアッパーを入力



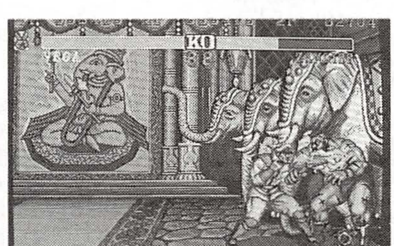
▲うまくいけば，気絶するか死ぬまでこれが繰り返されるわけだ。１ボタンでだすのも意外と有効だぞ

ベガ五段撃ち
（難易度：★★★★）

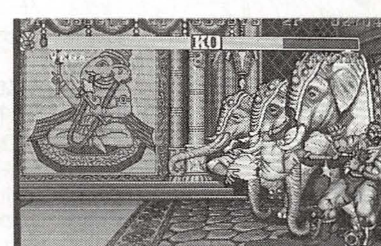
ジャンプ大パンチを着地寸前で当て，しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→ダブルニープレスというベガの五段技。うまくいけばダブルニープレス後にしゃがみ中パンチ→立ち中キックを放ち，七段技とすることも可能だ。しかしほとんどの場合，七段入る前に相手は気絶してしまうことだろう。



▲着地後すぐにしゃがみ小パンチ。相手に深く食い込んでいたら２発当ててもいい



▲そのまま立ち小パンチを１発。このときギリギリでダブルニープレスがたまっているのだ



▲立ち小パンチがキャンセルされてダブルニープレスが！　その後，ニーラッシュに移行もいいぞ

愛がある！アッパーカッ闘技場！

本家「読者の闘技場」が無事終了してから，かなりたつけど，今だに「復活してくれ！」というおハガキが絶えない。今さらながら，その人気の高さに驚くばかりだ。

そんな声もあってか，あの闘技場が，この虎の穴の場を借りて復活！　内容はストIIに関するものだけと，以前よりも規定が厳しくなってしまったが，おまえたちならやれるはず！　おもしろいハガキをどんどん送ってこいや！

やべ，闘技場ってことで，赤鳥龍吉に口調が似てきたけど，あそこまでおいらは毒舌にはなりきれない。赤鳥ファン（どれくらいいるんだろう？）ごめん！

ま，とにもかくにも，この『愛がある！アッパーカッ闘技場』は今回からスタート。先月このコーナーでちょろっとしか告知していないにもかかわらず，すでにかなりの数のハガキが届いていて，なかなかスベリダシは好調といえるだろう。なかには新・読者の闘技場時代の常連さんたちがいたりして，力強い限り。

新入りのみんなも古株に負けないようにがんばってちょうだいな。

今月の昇龍拳!!

該当作なし
次号に期待！

その月にきたハガキで最もおもしろかった作品には「今月の昇龍拳!!」の栄誉をあたえる。昇龍拳はやだ，という人は「今月のローリングパイル」でもなんでもいい。申してでてくれ。

一般ギャグ部門



東京都大田区・さすらいのおやじ

うん，たしかにザンギが投げられているときは胸毛をつかんでいるように見えるよね。あんまり抜かれてばっかりなんでライブニューするとか，しないとか。関係ないけど，かとうれいこは好き。田中美佐子も好き。



埼玉県越谷市・￥A$U16号

￥A$Uは新・闘技場の常連さんだったね。またがんばってくれ。「なら？」と妙なイントネーションの日本語が耳に残るFROM AのCMのパロディ。サガットの頭の上のヒトデがポイント高し。



東京都調布市・陽の字！

一部で人気の某セーラー服美少女アニメを知らないと笑えない作品。このアニメを見てるようじゃ人生終わってるぞ，陽の字！　それにしても引退間近とは，なにがあったんだ！



三重県・ともこざる

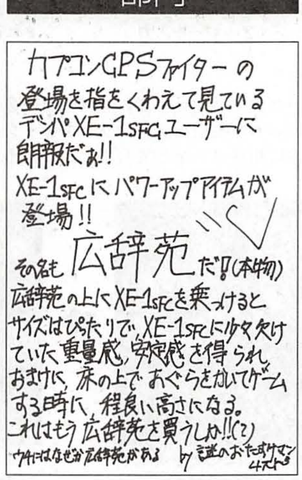
ほのぼのとした4コマ。ダルシムがこんなにかわいければねえ。そういや最近，解せないクンの手足が伸びてきたような気がする。高松のイベントで彼を見た人，どうだった？



埼玉県越谷市・￥A$U16号

うずいて勝手にYOU LOSTしてくれるのはありがたい。でもサガットじゃなく，ザンギの傷が全部うずいてくれたらもっとすごいんじゃないかと……。

実用(？)技部門


カプコンCPSファイターの
登場を指をくわえて見ている
デンパXE-1SFCユーザーに
朗報だぁ!!
XE-1SFCにパワーアップアイテムが
登場!!
その名も　広辞苑だ!!（本物）
広辞苑の上にXE-1SFCを乗っけると
サイズはぴったりで，XE-1SFCに少々欠けていた重量感，安定感を得られ
おまけに，床の上であぐらをかいてゲームする時に，程良い高さになる。
これはもう広辞苑を買うしかない!!（?）
ウチにはなぜか広辞苑がある　by 謎のおたすけマン4πr³

大阪府池田市・謎のおたすけマン4πr³

大辞林でも可。広辞苑じゃちょっと重すぎるって人には現代用語の基礎知識なんかがおすすめだぞ。それでも重いからといってもベーマガはだめ。神聖なるベーマガを下敷にした者は解せないクンの「沈めるリスト」に名前がのるのである。



富山県高岡市・てんめい

あんまり実用性は高くないけど，イラストのかわいさとテンポの良さが○。実際にやっても結構ウケを狙える技じゃないかと思う。これで敵に「ウォッ！ウォッ！」言わせてやってくれ。

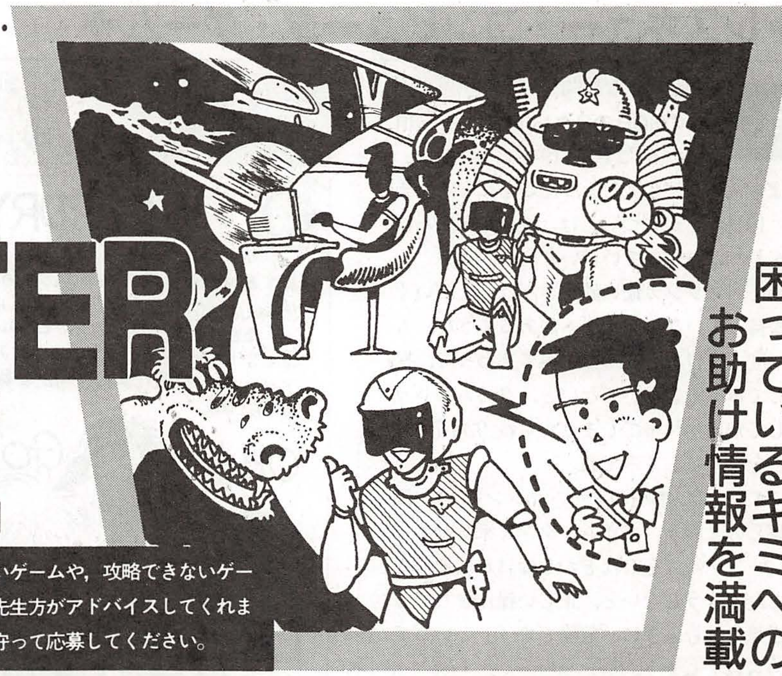
虎の穴へのおハガキ待ってます！

ストIIダッシュ虎の穴では，みなさんからのお手紙を随時受付中。イラスト，応援，つっこみ，質問，新しい情報など，なんでもいいから送ってほしい。また，今月からはじまった闘技場のネタも募集中だ。「ストIII予想部門」とか，昔のような「文字ネタ部門」なんかも作ろうかと思う。闘技場がいつまで続くかはみんなの頑張りしだい。どしどしお手紙を送ってほしい。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部『ストリートファイターIIダッシュ虎の穴』係

AVG,RPG,SLG,ACG……
……何でもこい！

レスキューCOMPUTER GAME



困っているキミへのお助け情報を満載

本コーナーはパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

毎日，本当に暑い日がつづきますが，お元気ですか？　いたばしです（とか言って，冷夏だったらどうしよう）。

今月も，阪神タイガースの新庄選手の話です。福岡に住んでいたときの同級生だということは，先月ここで書いたとおりですが，なぜ今ごろになってそれに気づいたのかというと，なんと，『読ホン』でおなじみの大出さんも，僕と同じ小学校に通っていたからなのです！（ようするに，僕と大出さんと新庄選手が同じ小学校に通っていたわけ）

大出さんとは一度も同じクラスにはならなかったので，つい最近まで知らなかったんですが……いやあ，二重のビックリでしたね。

最近おもしろかったゲームといえば，やはりMEGACD特集でも紹介した『魔法の少女シルキーリップ』です。システムは大ざっぱですが，ストーリーといいビジュアル（とくにオープニング）といい，あのセンスはただものではない！　ぜひ一度見てみてね。

（いたばし）

☆ジーザス

Q 私は今，MSX2版の『ジーザス』をプレイしています。現在「ころな」のコックピットのすき間をふさぐための「セラミック・テープ」を探しているんですが，どうしても見つからないよぉ。

以前のモンスターとの対決ではカーゾンと最初に組み，つぎにエリーヌと組んだのですが，これって何か関係あるの？　ちなみに持っている銃は冷線銃だけど……。

リフトで下に降りたところにも何もないし，ひょっとすると，もう手遅れでしょうか？

【神奈川県綾瀬市・一畳多々美？才】

A いつ，モンスターが襲ってくるかわからない宇宙船内。その中で探し物が見つからず，コックピットに戻れないのは不安だろうね。でも心配は無用。セラミック・テープは，キミがすでに行ったことのある場所で，キミの手によって見つけてもらうのを待っているんだよ。

その場所はどこかって？　ズバリとは言わないけど，質問の文章にも書いてある，あの場所だ（結局ズバリだな。こりゃ）。なお，それは箱の中に入っているので，1回のコマンドでは見つからないぞ。

（隊員No.22・ASP.久保田）

☆デゼニランド

Q ASP.久保田さん，4月号では『デゼニランド』のレスキュー，どうもありがとうございました。おかげで無事にホラマンションが解けました。でも，今回もまた『デゼニランド』の質問です。

ようやくホラマンションの悪夢から解放された僕は，梅下館にいき，数々の難関をのり越えてヘリで脱出……はっ，目的のアイテム“三月磨臼”がない！

で，あわてて戻った結果，ヘリの一歩手前の場面，柱の立っている部屋が怪しいと思い，PUSH, MOVE, PULL, TURN……いろいろと試してみましたが全部ダメ。ジャングルクローズで「押してダメなら……」というのがありましたが……。下の動かない絵も気になるし。

あともう少しというところなので，気になってしょうがありません。ASP.久保田さん，どうかもう一度，僕を悪夢から救ってください！

【秋田市・Demegon13才】

A AVGの歴史に残る，ハドソンの往年の名作『デゼニランド』。その数多くの場面の中でも，文句なしに最もむずかしいのはここだろう。そして，キミのカンのとおり“三月磨臼”を手に入れるカギは，この柱が握っているんだ。

この“三月磨臼”という単語に注目してほしい。このアイテム名の中には，何とこの場面で使うべき動詞が隠されているのだ！　イマイチわからない人は，柱を「臼」にたとえればわかりやすいだろう（ここまでバラしていいのかなぁ）。ただし，1回入力したくらいでは“三月磨臼”は手に入らないぞ。何度も根気よく……ね。

従来より不条理な場面とされ，何万（？）というAVGファンを苦悩のどん底に追い込んだこの場面，キミには解けるかな？

（隊員No.22・ASP.久保田）

☆カサブランカに愛を

Q はじめてお便りします。じつは，PC-9801版『カサブランカに愛を』でハマリまくっているのです。

持ち物は，日記，手紙，写真，新聞，ナイフ，本，時計，釘抜，酒，ペンダントです。

5月号にて，新聞と釘抜は取れたのですが，タイムマシンに乗ろうと「キカイ_ハイル」とやってみたのですが，レイノルズに止められてしまい，にっちもさっちもどうにもブルドックという状態になってしまいました。

時空旅行に必要なものが，まだ何かあるのでしょうか？　23才で頭が固く，コマンド選択に馴れきってしまったワタシに，どうか救いの手をお願いします。

【東京都北区・ブランカ使い砂生23才】

A 同じような質問を，神奈川県小田原市の**HGBのBクン16才**からも頂いている。これで，1945については，ほぼレスキューしてしまったことになる。まあ，1916年とかについては，現在のところほとんどハガキがきていないしね。

さて，ブランカ使い砂生さんは，まだいくつか持っていないアイテムがあるようだ。もう一度，行けるところはすべてまわって，探索してみてみよう。でないと，タイムスリップしてからハマってしまうからね。92年7月号などを参考にしてみてね。

ここからは，本題のタイムマシンについて。お察しのとおり，タイムマシンに乗るためには，レイノルズをなんとかしなければならないんだ。そうしないと，正しい操作をしてもいざ乗り込むときに「危険です！」といって止められてしまう。

ここでも，『カサブランカに愛を』では基本となっている「持っているものを見せて，興味を示した物をあげてしまう」のが正解。レイノルズがいる場面で，ある持ち物をあげればOKだ。ただし，彼はなかなかの頑固者だから，しつこくね。

（隊員No.23・**いたばし**）

☆ドラゴンスレイヤーVI 英雄伝説

Q 僕はいま，PC-9801版の『ドラゴンスレイヤーVI・英雄伝説』の第4章でつまっています。というのも，「ドラゴンの布」が手に入らないのです。

「ドラゴンの卵」を見つけてきたらわけてやる，という人がいたのですが，卵のありかもさっぱりわかりません。シンシアの犬がどこかに隠したのかなとも思ったのですが，どうもちがうみたいで……。

お願いします，せめてヒントだけでも！それにしても，こんなところでつまるとは……。

【岡山県倉敷市・**バザン「わしゃまだ若い」17才**】

A この場面では，ずいぶん前からたくさんのハガキを頂いている。

まあ要するに，“ドラゴンの卵”を見つければいいんだ。キミの思ったとおり，卵は犬が隠し持っている。問題はその場所だ。

犬は，いつもは家の中にいる。しかし，ドラゴン牧場の入り口の横にいたこともあったね（何，知らない？　……注意が足らんぞ，注意が！）。卵が埋まっているのは，じつはこっちのほうなんだ。その付近を調べて（歩き回って）みよう。きっと見つかるはずだよ。

（隊員No.27・**長谷川真一**）

☆ウィザードリィIII（ファミコン版）

Q



【福岡県遠賀郡・**かーばんくる？才**】

A 3月号で紹介したテクニックは，ガイルやリュウ・ケンのアッパー，春麗の元蹴り（大足ばらい）などなど，モーションの大きい技なら何にでも使えるから，どんどん試してみてね……そうそう，ウィザードリィIIIの質問だったね。

さて，まずはゲームを解いてしまおう。今回の冒険の目的は，ニルダの杖を取り戻すことにあるわけだからね。見事，目的を達成すると，かーばんくるサンの言う“称号”を持つことができるはずだ。

このあと，コッズアイテムはすべて失われてしまうんだけど，じつは，もう一度迷宮を探索すれば，また手に入れることができるんだ。一度解いた迷宮だから，マッピングもしてあるはずだし，なんといってもキャラクターが十分成長しているから，もう一度集めなおすのもそれほど苦にならないと思うよ。

こうしてすべて集めたら，“あの場所”でメッセージを聞き，それに従えば……ほら，もう一方の地下6階にワープできたでしょ？

これらの条件を整理すると「称号を持ったキャラクターが，1人でコッズ・アイテムをすべて装備して，迷宮内の“ある場所”へ行く」となる。わかったかな？

ただし，地下6階はマロール（転移）とデュマピック（座標確認）の呪文が使えないから，まずは，普通に動ける地下6階をくまなく探索しておかないと苦労するよ。

例のボスの場所は，がんばって自分で探してみてみてね。

（隊員No.23・**いたばし**）

☆アルシャーク

Q レスキュー隊のみなさま，はじめまして。X68000版の『アルシャーク』で，惑星ステアの「サートスの遺跡」でつまってしまいました。

奥のほうに進むと階段がありますが，ここで，階段に近づくと床に水があふれだし，遠ざかると水もひいていく，という現象があり，この水のせいで階段より奥には進めません。

現在，シオンのレベルはL61，主なアイテムは三つ葉の紋章です。どうすればいいのか教えてください。お願いします。

【大阪府和泉市・**スプリンター人16才**】

A この場所は，キミのようにやみくもに進むと，そうなってしまうんだ。この地域一帯には，「踏むと水が湧きでてくるポイント」というのが，そこかしこに存在しているんだ。これを踏まないように進めば，水をだすことなく通り抜けられる。

ただ，見ただけではどこにあるのかわからないから，一歩一歩確認して，ポイントの位置を覚えてしまえば大丈夫だ。

（隊員No.27・**長谷川真一**）

☆エメラルドドラゴン

Q PC-9801版『エメラルドドラゴン』をプレイしているのですが，どうしても名医ワラムルに会えません。

すでにオストラコンを倒し，“黒水晶”も取りました。仙神フシュヌルムにも会ったし，メリルという女の子も，マンドラゴラの森にいた敵を倒して助けました。魔法使いから薬草もわけてもらいました。

バージルの町にいるということだけはわかっていますが，その町がどこにあるのかもわかりません。それとも，いままでの手順がちがっていたのでしょうか？

というわけで，レスキューお願いします。

【住所不明・**ビジュある？才**】

A 『エメラルドドラゴン』の質問は，いまでもチラホラとくるんだ。でも，その大部分が，長谷川クンお得意の「迷子レスキュー」なのは，やっぱりマップが広過ぎるせいなのかな？

さて，バージルの町はどこにあるのかだけど，ドゥルグワンド城の場所はわかるよね？そこから南へ抜ける道があるはず。まずはそこを南下しよう。すると海岸線と森にはさまれた道にでるので，潮風に吹かれながら，道なりに進んでいけば，市街地が見えてくる。そこがバージルの町だよ。

（隊員No.22・**ASP.久保田**）

☆スーパーハイドライド

Q



【北海道札幌市・NAO？才】

A やあ，これはかなり懐かしいゲームだ。オリジナルの『ハイドライド3』がパソコンで登場したのが87年の秋だから，もうかれこれ5年も経つんだね。

さて，最終ボス，ガイザックの倒しかただけれど，惜しい！じつに惜しい！

口に向かって攻撃をする，というところはあっているんだけれど，ほんのちょっとだけちがっているんだ。確かに口が急所ではあるんだけれど，いま戦っている場所では相手にダメージを与えることはできない。ではどうすればいいのか？　せっかく最後のあと1歩，マラソンでいうと競技場の最後の直線くらいまできたのだから，ヒントだけ。

“肉を切らせて骨を断つ”，まさにこの言葉どおりに攻撃しないといけないんだ。抵抗はあると思うけれど，それが正しい対処法なので，思い切って踏み込んでみてね。

（これでよかったよなぁ？・大出綾太）

☆ダークレイス

Q ただいま私は，『ダークレイス』をプレイしています。地の洞窟に秘密の洞窟があるという話を酒場で聞いたのですが，それはいったいどこにあるのでしょうか？　また，そこへは現在の状態で行くことができるのでしょうか？

レベルは13，重要アイテムはアルバータのメダル，マルソーのメダル，エッダのイヤリング，サラのペンダント，風の笛，太陽の粉，いけにえの洞窟の鍵などです。

では，よろしくお願いします。

【新潟県刈羽郡・山崎勝男？才】

A これは実際に探して見るべし。酒場では「入口の近くを探してみな」と言われたのを覚えているでしょ。

秘密の洞窟への扉は「サーチ」することで見つけられるんだ。入口近辺でこれを徹底的にやれば，きっと見つかるはずだ。いちおうさらにくわしいヒントをあげておこう。

その扉がある場所には，実際に入口のすぐそばなんだ。しかし，壁の向こうなので入口からちょっと歩くかも……。もちろん現状で見つかるので，その心配はしなくていいよ。

（隊員No.22・ASP.久保田）

Q 私はPC-9801で『ダークレイス』をやっていますが，ダークレイスの本拠地のB5で，先に進む扉を開けることができずに困っています。

すべての洞窟などのボスを倒したのですが，剣は力，光，嵐，氷，炎の5種類しかありません。神々から授かるメダルは，シグヴァ，マッソー，アルバータの三つしかありません。

メンバーはダースが死んでガルグンドが入っています。マービル家が怪しいんですが，ピクシーの道具箱を見つけた他は何もありません。それから，領主の馬鹿息子バラモスは，こさせないようにしてあります。

【北海道札幌市・ワープロ一級技師18才】

A 同じ内容の質問が熊本県のハーフたぬきさんからもきているぞ。じつは私も同じ状況でハマり続けたのだ。というワケで今回は，私がこの状況を抜けだした際の経過を話そうじゃないか。

あれは，私がトレーニング&金稼ぎのために「火の塔」の3Fにいたときだった。ふと足がすべって前進し，行き止まりにきてしまった。そのとき，どこからか声がした。

あたりを見回すと石像が見つかった。何でこんなところに石像を立てるんだぁ!?　などと考えるヒマすらも与えず，石像は語った。「光の神殿におもむけ……」と。

ようするに，ここでつまるのはささいな見落としが原因。悩んでいるみんなは，これを参考にひとつがんばってね。

（隊員No.22・ASP.久保田）

☆大航海時代

Q レスキュー隊のみなさん，はじめまして。初投稿です。いま，MSX2版の『大航海時代』をやっているのですが，金が少ししかたまらず，なかなかゲームが進まなくて悩んでいます。

僕は，「ある港の特産品を買い，それをほかの港で売る」といった，ごく普通の方法をとっているのですが……。なにかコツのようなものはないんでしょうか？　どうか，よい交易の方法があったら教えてください。

あと，まだまだ気が早いのでしょうが，どれくらいの装備で新大陸やインド，アフリカに行けばいいでしょうか？　そのことについても教えてください。お願いします。

【静岡県富士宮市・飯田哲哉13才】

A 商売の基本は「安く買って高く売る」ことだ。つまり特産品なら何でもいいってわけじゃないし，売る港も注意して選ばないといけない。さらに短距離でできる交易ルートが見つかれば，食料費におびえる必要もなくなる。

今回は，交易ルートの中でも結構メジャーなものを紹介するので，参考にしてほしい。

①ピサの美術品とナポリの羊毛

これは何と同一のマップ上で交易ができる，地中海で一番おいしいルートだ。

②リスボンの砂糖とロンドンの陶磁器

リスボンの砂糖はオマケ。ボルドーでワインを買ってロンドンに売るのも可。

③イスタンブールの美術品とアレクサンドラ（トレビゾント）の綿

ここはイスラム圏なので，寄港禁止令がだされていると入れない！　注意！

とまぁ，こんなところだね。そして金を稼いだら，新しい船を買って，少しでも多くの商品を積めるようにすれば，すぐにお金持ちになれることだろう。

外洋にでるには，暴風雨対策として十分な人数と，それに対応した水，食料を積んで，なおかつ貨物が積めるくらいの船が必要だ。ナオ船やカラック船なら，その要望には答えられるだろう。ただし，船長の航海経験がないと乗りこなせないかもね。航海レベル4～6は最低でもほしいところだぞ。

（隊員No.22・ASP.久保田）

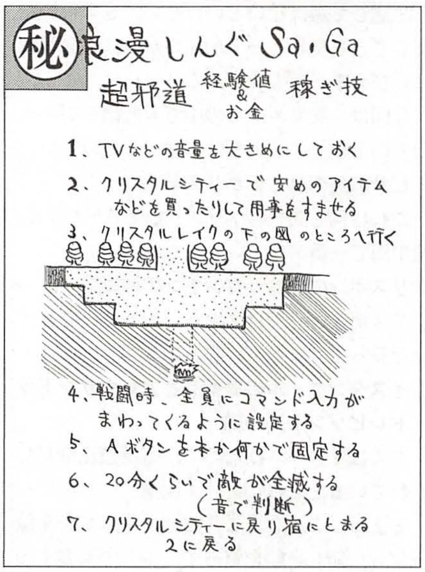
★いたばし：というわけで，今月は3ページでおしまいです。来月はいつもどおり4ページの予定です。それではまた！

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。
ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。
イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。
宛先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者が創る！ベーマガ㊙情報局

ロマンシング サ・ガ



【岡山県津山市・和寇ほぉうく17才】

情報局長：こんなことをやってると，イベントがどんどん飛ばされて，つまんなくなるだけだぞ。稼ぎはほどほどにしろよな！

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

㊙ PCエンジン版の『ファイヤープロレスリング2nd BOUT』で，自分から場外にでる方法がありました。やりかたはロープの方向に十字ボタンを押しながら，Ⅰ・Ⅱボタンを同時に押すだけです。

【神奈川県伊勢原市・元県立泰野高校生20才】

ロードス島戦記Ⅱ 五色の魔龍

㊙ PC-9801版の『ロードス島戦記Ⅱ五色の魔龍』で，知っていると得をすることをお教えしましょう。

①ウィザードはレベルが31を越えるとプリースト・マジックを覚えはじめます。

②マーモ本島にでる，ウォーロックは命中率12，攻撃力14の，ナイト用「ホーリーランス」という強力な武器を落としていきます。

③デーモンは「スーツアーマー＋3」という防御14の「シャドーウィルダー」にもおとらない鎧をだします。

④「エアー・アーマー」や，「インビジビリティ」の呪文を有効に使うとアシュ○ムや，カー○ィスも楽勝です。

⑤「フレイムボディ」の呪文は，ドラゴン等のブレス攻撃を無効にします。

【千葉県市川市・酒井秀明？才】

ストリートファイターⅡ ダッシュ

㊙ アーケード版の『ストリートファイターⅡダッシュ』で，ベガを使ったときの対CPUダルシム必勝パターンを作りました。

やりかたは，サイコクラッシャーアタックでもなんでもいいから一度ダルシムを転ばせます。そうしたらしゃがみ強キックででるスライディングを連発するだけです。

これでダルシムは楽勝！

【神奈川県綾瀬市・アコピャン19才】

ストリートファイターⅡ



【神奈川県綾瀬市・SUZ.アコピャン19才】

太閤立志伝

㊙ X68000版の『太閤立志伝』で，所持金を最大まで増やす方法を見つけました。

やりかたは，まず誰かに調略か弁舌を習いにいきます。そして相手に礼金を要求されるときに，カーソルを"決定"に合わせてテンキーの0を押します。すると，びっくり！ 所持金が429,490,232貫と表示されます。実際には，6,000貫ちょっとですが，最初のほうでは超大金！

調略×2＋弁舌で合計24,000貫！

もうこれで貧乏はない！

【兵庫県神戸市・服部吉朗】

信長の野望



【宮城県仙台市・人見笛太郎18才】

ブランディッシュ

㊙ PC-98版の『ブランディッシュ』で，6月号に載っていた㊙を使ったラクラク・レベルアップ作戦です。

やりかたは，ゲームがはじまってから1本も剣を装備せずにすべて売り払います（毒も指輪も全部)。たまったお金でフリーズとヒールを買いそろえ，ディンクのところまでいきます。そうしたら6月号の㊙を使って動けなくします。動かなくなったディンクのHPが1 or 2になるまで殴り続け，ここで一度セーブします。十字キーの上を押しながらロードし，7回殴ったらまたセーブする。ロードしてなぐる……をくり返す（画面がでてからしばら

くは，敵も自分もダメージを受けない)。すると，攻撃力とレベルが上がっていきます。

ある程度まで攻撃力を上げたら，今度はディンクを動けるようにして，扉を開け，外にでます（そこで，今度は魔法防御力を上げられる)。ディンクの攻撃がとどくところで休息し，死にかけたら陰に隠れて体力を回復します（ヒールがあると便利)。するとほとんど止まらずに，99まで上がりつづけます。

1時間で，レベルとMGRは99まで上げられるし，しつこく殴っていれば，力も99になります。フリーズで凍らせつづければ，INTも99にすることもできます。

【大阪府高槻市・M.S？才】

ぽっぷるメイル



【秋田県湯沢市・Kくん17才】

幻影都市

㊙ PC-9801版の『幻影都市』で，どんな場所でもポーズをかける方法がありました。

やりかたは，CTRLキーを押しながらESCキーを押すだけです。ポーズからぬけるときも同じようにやればできます。

ちなみに，敵と戦っているときにもできますよ。

【茨城県北相馬郡・斉藤隆文15才】

ソードダンサー

㊙ PC-98版の『ソードダンサー』で，マニュアルに載っていない技を見つけました。

どんな技かというと，アガディンのローリングの一種だと思うのですが，敵が右にいるとき左にレバーを入れておいてタメます。つぎに右ななめ上にレバーを入れた瞬間にBボタンを押すと，それぞれななめ上にローリング・アタックができます。ついでに，氷をすべらせるところで動かした氷を飛びこえてほおっておくと氷につぶされます。

【山口県岩国市・岩国の中村道直】

ベア・ナックル

㊙ メガドライブ版の『ベア・ナックル』で，各面のボスの攻略法を見つけました。

- 1面…どちらか端に移動したところで，つかんでひざ蹴り2回，バック・ドロップをせずに，ここで反対側の端へ追いつめるまで飛び蹴り。そのくりかえし。
- 2面…キャラの真正面からではまともに攻撃されるので，横から近づき，つかんでひざ蹴り，バック・ドロップ。すぐに離れて同じことをする。
- 3面…タイミングをつかんで攻撃するだけ。タイミングがずれそうなときは上か下に移動して再びタイミングをはかる。投げも良い。
- 4面…つかんだらひざ蹴り。飛んでバック・ドロップせずにもう一度飛び，再び正面にきてつかむ。で，ひざ蹴りして飛んで飛んで…のくりかえし。
- 5面…後ろから攻撃にかかるのを待って，タイミングよく「後方の攻撃」をする。また，慣れたら頭上をクルクルまわっているところを着地点で攻撃する。さらに慣れたらバック・ドロップだってできちゃう。ちなみにこの面は少しずつ，少しずつ歩いて1人ずつ敵をださないと地獄です。バットを手に入れた後の集団はどうにもならないから，スペシャル・アターック!!
- 6面…2面のボスが2人だから，つかんだらすぐバック・ドロップにいったほうが。

【岐阜県美濃加茂市・高田美穂17才】

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

㊙ PC-88SR版の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』で，章ごとにルディアの地下牢の宝箱の中味が変わります。

●第1章……小型のつるぎ×2，革のヨロイ×2，革のたて×2，ヒュールの書，フラムの書
●第2,3章……小型のつるぎ×2，革のヨロイ×2，シレントの書，リーフの書，ヒュールの書，フラムの書
●第4章……小型のつるぎ×2，ストールの書，エントの書，シレントの書，リーフの書，ヒュールの書，フラムの書
●終章……ダナムの書，ヘベタルの書，ストールの書，エントの書，シレントの書，リーフの書，ヒュールの書，フラムの書

P.S. 1章にでる『炎の騎士』は『炎のやり』をもっている。

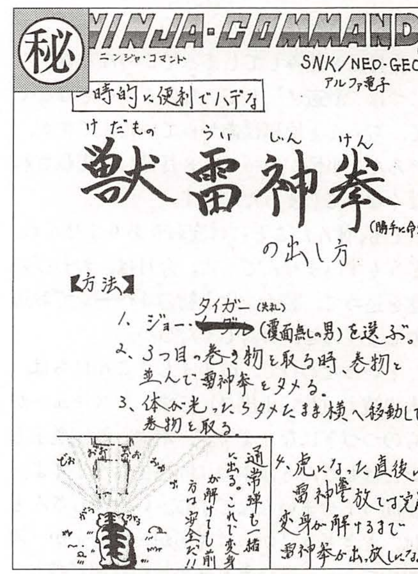
【新潟県北蒲原郡・佐藤秀樹17才】

ニンジャコマンドー

㊙ NEO・GEO版の『ニンジャコマンドー』で，ジョー・タイガーの必殺技を二つ同時にだす方法です（雷神の術＋竜巻神拳)。

1. レバーを下でタメてジョーの身体が輝くのを待ちます。
2. そして，このとき竜巻神拳のコマンド（下右下→右）を入力してAボタンを押すと…
3. 雷神の術と竜巻神拳が同時にでます！

【岩手県大船渡市・ゲーム狂NOZ！16才】



【東京都青梅市・TOM17才】

サイバーコア

㊙ X68000版の『サイバーコア』で，簡単な最強パワーアップ方法を見つけました。パワーアップをある一定の順番で取っていけばいいのです。その順番というのは，「緑→緑→黄→赤」です。そして，そのあとに敵からダメージを1，2発くらうと自機がパワーアップします。

【大阪府寝屋川市・Adol17才】

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PC Engine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



先月はお休みしてしまってごめんなさい!! じつは“激遊!”していたので……ではなくて，ちゃんと原稿はあがっていたんですが，いろんな事情があって，8月号には掲載されなくなってしまったんです。

でも,休んだことには変わりありませんね。どうもすみませんでした。今月は，おわびの念を込めて，読ホン史上初の4ページでお送りしますので，お許しください。

といったわけで，改めましてこんにちは，大出綾太（長丘小出身）です。レスキューからのつづきになりますが，ボクと新庄選手といたばしさんとは本当に同窓生なんですよ。世間ってせまいもんですね。いたばしさんとは，ときどき「かっぱ書房が……」とか「鴻巣山で……」というローカルな話題で盛り上がっています。

話は変わりますが，夏真っ盛りですね。夏といえば，クイズの祭典ウルトラクイズ。というわけで(?)，今年，ボクと石井さんとでベーマガ・クイズ研究会を結成して，ウルトラクイズに挑戦することになりました。

みなさんがこのベーマガを読んでいるころには，第1次予選の結果がでていることでしょう。はたしてベーマガ・クイズ研究会は予選を突破できたのか？　答えは1か月後，ジャジャジャジャン（小泉今日子風)。

では読ホンです。

対戦プレイのマナーについて

『ストIIダッシュ』の通信対戦台のおかげで，見ず知らずの人と対戦できるようになりました。ボクも弱くなったダルシムでリュウ・ケンに挑むのですが，なかなか勝てずに苦しんでいます。

ところでこの前，とても腹立たしいことがありました。ボクがダルシムでリュウに乱入し，最初の1ラウンドを取ったところ，なんと相手の高校生は席を立って，隣の台でプレイしはじめたのです。ボクは以前からその人に何度か挑戦して負けつづけていて，強いなぁと思っていたのですが，この瞬間「調子にのってんじゃねーぞ」ぐらいの怒りがこみ上げてきました。他にも，ザンギエフに対してサガットで入られた瞬間に席を立った人も見たことがあります。

これらは明らかに「逃げ」ですし，ストリートファイトの精神に反しています(大げさ)。『ストIIダッシュ』には，基本的にキャラ勝ちというものはないのですから，正々堂々と戦ってほしいと願います。

【埼玉県北本市・あーるないん受験生18才】

■やんま：相手がゲームの途中で席を立ったってことは，キミのプレイの仕方に何らかの原因があったんじゃないかな。キミは，ハメもしていないし，キャラ勝ちしてるキャラで入ったつもりもないかもしれない。でも，相手がそう感じてしまった可能性は高いぞ。

みんなに開放されている対戦台だから，対戦する人の気持ちも十分考えて，気持ちのいいプレイをするように心がけよう。途中で立つってのもあんまりいい方法じゃないけどね。

ジョイスティックに関する提案

スーパーファミコンの『ストII』を買うにあたってジョイスティックを買おうかと思い，いろいろ調べてみたのだが，異常に高いので驚いた。スーパーファミコンのものでは，カプコンの「CPS Fighter」とHAL研究所の「JB KING」が9,800円で一番安く，マイコンソフトの「XE-1 SFC」が13,200円，他にもあるがあとはだいたい1万円ちょっとぐらいで落ち着いている。

値段が高い原因のひとつとして，連射装置などの多様な機能のつけすぎが挙げられる。ユーザーの中には，安くなるならそんなものはいらないと思う人も少なくないだろう。しかし，だからと言ってそういう機能を取ってしまえと言うのではない。

ジョイスティックと，それ以外の装置を別別にしてしまうというのはどうだろうか。もちろん規格を作って，これから新しくでるどの機種のどんなタイプのジョイスティックにも，それ以外の装置を取り付けられるようにするのだ。

ジョイスティックの値段が安くなれば，ゲーム機に付属しているコントローラに不満を持っていた人や，ゲーム・センターの感覚で遊びたい人などは買いやすくなるだろうし，子供にも手が届くようにはなるだろう。また，そのために形のちがうジョイスティックがでやすくなれば，特殊なジョイスティックでしかできなかったアーケード・ゲームも移植されやすくなるのではないかと思う。

どこの会社でもいい，いや，できれば電波新聞社でこの先駆けを……。

【埼玉県越谷市・¥A$U16号？才】

■山下：コア構想のジョイスティックがほしいというわけだね。期待にそうかどうかはわからないけど，まだまだいろいろなジョイスティックがでてきそうな気配があるぞ。ところで，先月のCES特集に載せたジョイスティックの数々は見てもらえただろうか。なかでも驚かされたのが，電波新聞社製「XE-1 PRO」にそっくりな「PRO−1」というやつ。マイコンソフトのスタッフの人たちに写真を見せたら，愕然(がくぜん)としていた。いくら香港のメーカーとはいえ，あそこまでやるとは……。ちょうどそのとき，台湾のあるメーカーから，FAXが入ってきた。「XE-1 SFCのスペックを教えてもらえないでしょうか」。マイコンソフトのスタッフが，それに答えたかどうかは定かではない……。

プレイしている人以外にも楽しめるゲームを

この頃，ゲーム・センターに4人同時プレイなど，多人数用の筐体が増えています。しかし，とくにレースゲームなどは，相手の位置がわからず，同時プレイしているという感覚に欠けるものが多い気がしませんか？　逆に1人プレイをうしろで見て，「もうすぐ右に急カーブがあるぞ！」とか「あーっ！ 逆走してるぞテメー！(笑)」

とか騒いでたほうが盛り上がったりすることってありませんか？

上記の例のように，ゲームで多数の人が一緒に遊ぶ方法は二つあるのです。

ひとつは，一般にいうところの多人数同時プレイ。もうひとつは，ギャラリーの立場で人のプレイを見て，口だしする遊びかたです。ボクとしては，これからのアーケード・ゲームは後者のような遊びかたができるように作られるべきだと思うのです。

なぜなら，現在ある多くのゲームは，プレイ画面が無機質なため，スポーツ観戦をするように人のプレイを楽しめません。このような，逆にいえばプレイしている人しかゲームの楽しさを味わえないというところが，ゲームの暗い一面性を表しているような気がするのです。とくにゲーム・センターは大勢で行くことが多いぶん，この要素はかなり重要でしょう。

だから，メーカーも安直に同時プレイ機能をつけるより，プレイヤーのうまさやマヌケさ(笑)を誇張するような“見せる工夫”を考えるべきではないでしょうか。

ちなみに具体的な案を挙げると，シューティング・ゲームなら『スターフォース』のラリオスのように，途中に腕だめし的なフィーチャーを入れて，序盤でもギャラリーがプレイヤーの腕前を測ることができるようにしたり，大ボスの耐久力を表示して，ゲーム・オーバーになったとき，あと少しで倒せたのかそうでないのか，わかるようにするなどというカンジです。あと『プリンス・オブ・ペルシャ』のようなやりかたもありますしね。

【栃木県宇都宮市・なっと☆ASUKA18才】

■大出：ナムコの新作『スズカ8アワーズ』は，ギャラリーも楽しめるような工夫がしてあって，見ているだけでも楽しいゲームになっていますね。こういった工夫はどんどんやってもらいたいものです。

ソフト制作に時間をかけることの重要性

最近のゲーム雑誌を見ていて気になるのが，発売予定のソフトの多さ。全然でないよりはマシだけど，ひとつのメディアだけでも数10本の発売予定のソフトがあるのは少々行きすぎって気がします。大手ならともかく，小さなソフトハウスまでが，年に複数本のソフトを発売する現状には思わず「あーあ」と言いたくなります。

企画討論からはじまって，プログラミングとデータ作成，テストプレイとデバッグ……ゲーム創りに必要なこれらの作業には，相当な労力と時間がかかるハズです。なのに半年弱やそこらの間にソフトを創ろうというのですから，当然テストプレイやデバッグが不十分なソフトが発売されることになり，結果的にバグが残っていたり，ゲーム・バランスが極端に悪かったりということになってしまうのです。

ソフトも商品である以上，致命的なバグがあっては困りものです。が，ついでに言うならゲーム・バランスが悪いソフトってのもちょっと問題ありですね。

よく「ゲームはアイデアだ」などと言いますが，実際大ヒットした『スーパーマリオ』や『ドラクエ』，『ストII』などの作品は，「アイデア」よりむしろその「完成度の高さ（バランスが良くてバグが少ない）」が評価されているような気がします。『テトリス』にしたって，もしバランスが悪かったならばあれだけのヒットにはならなかったでしょう。

たしかに「アイデア」は大切です。けれど，どんな革新的な「アイデア」を持つゲームでも，それだけではいつか飽きられてしまいます。本当にいつまでも楽しめるソフトを創ろうと思ったら，むしろ「完成度の高さ」のほうが重要だといえます。そして「完成度」の高いゲームを創るには，どうしても十分なテストプレイが必要なのです。

そう考えると，ボクにはどうしても，今のゲーム業界のソフトの粗製乱造体制が気に入らないのです。どのみちソフトが多くでたところで，ユーザーはそのすべてを買えるわけではありません。駄作を頭数だけ発売するよりもヒット作を1本だしたほうがソフトハウスもずっと利益が大きいはずですし，ユーザーとしてもそのほうが喜ばしいのです。

いい文章を書くコツは，少し時間をおいてから「見直し」てみることだといいます。ソフトハウスのみなさんも，せっかく苦労して創ったソフトなのですから，中途半端な形でだすことはやめて，少しくらい発売日が延びちゃってもいいですから，じっくりと「見直し」をしてみてはどうでしょうか。

【東京都調布市・陽の字! 19才】

■大出：良質のソフトをコンスタントにだすのが一番なのですが，それはかなりむずかしいことです。そこでメーカーは，量を重視するか，質を重視するかの選択を迫られます。

ユーザーが量よりも質重視を望んでいるのは，良質ソフトが長期に渡ってヒットしている事実を見れば明らかでしょう。

『ドラクエV』発売日に潜む危険

1992年夏，新聞，テレビがゲームを大きく報道することになるでしょう。『ドラゴンクエストV』(以下『DQV』)発売。まだハッキリとした発売日はわかりませんが，この日を楽しみにしている人も多いでしょう。しかし，私のように不安を感じている人も少なくないはずです。プレイヤーたちの楽しみの日が，ゲーム批判の日となるかもしれないからです。

『DQIII』発売時，学校をさぼって買いにくる人などで社会問題となったのは，みなさんおそらく憶えているでしょう。『DQIV』は祝日発売だったため，それほど問題は起きませんでした。そして『DQV』。おそらく，日曜日か祝日発売でしょうから，学校をさぼって買う人はいないでしょう。しかし『DQIII・IV』共通の事件は，起こるかもしれません。それは「暴力事件」です。

発売日前日から並び，やっと手に入れたソフトをプレイしようと，楽しみにしながら家に帰る少年から「暴力」でソフトを奪う人。もちろん，こんなことをするのは，ごく小数の人でしょうが，こうした心ない人のために，再び世間でいう「良識のある人々」による，ゲーム批判が行なわれるのではないか，そんな不安が私の頭をよぎります。

他人がやっと手に入れたソフトを，脅したり，力を使って奪うのはまさに「ゲーム・プレイヤーとしてあるまじき行為」でしょう。そして，そんなことをする人には「ゲームで遊ぶ資格はない!!」と言いたい。

この本の読者に，そんなことをする人はいないと思いますが，ゲームが好きならゲームの価値を下げるようなことはしないでください。

【北海道河西郡・バルログマスター山内18才】

地球にやさしいゲーム作りを

90年代に入り，世界各国で資源や環境問題について注目されるようになった。リサイクル運動による資源の再利用など，あらゆる企業が資源問題に取り組んでいるにもかかわらず，ゲーム業界ではそのような動きはあまり見られない。それどころか，パッケージをより豪華にし，ディスクの枚数をどんどん増やし，さらにはソフトの他にさまざまなオマケをつけたり……はっきり言ってムダが多い。

昔のパッケージは今のようなハードケースではなく，ほとんどが紙製で，たしかにそれほど立派なものではなかった。しかし，紙で作ることでコストを抑えることができた。ところが，今ではハードケースは当然で，さらに無意味に箱が大きい。10本もソフトを買ったら，さぞかし置き場所に困ることだろう。

ディスクの枚数も増えたわりには，内容が薄いものも少なくなく，最近の圧縮技術を考えれば，ディスクの容量をムダに使っていると言いたくなるソフトも多い。また，あまりにくだらない(笑)ソフトを生産することも，大きな資源のムダ使いであると言える。

そうしたものを増やさないためにも，ソフトハウスはしっかりするべきだし，ゲーム雑誌も客観的な事実をはっきり書いたレビューをしなければいけない。おせじ的な記事を書いていては意味がないし，進歩もない。

ゲームというものが，子供たちの(?)遊びとしての地位を確立しつつある今，ゲームソフトもいままで以上に作られるであろう。それだけにゲーム業界も他の企業と同じように，もっと資源について考える責任があるはずだ。安易に「ソフトを作って売るだけ」の時代は終わったのである。

【東京都調布市・神髄でござーる？才】

■大出：今度PC-98用としてG.A.M.から発売になる『エコロジーマジック』というソフトは，森林の砂漠化を題材にしたパズルゲームだそうです。こういった題材のソフトがでてくることには，おおいに賛成したいですね。

最近ゲームがおもしろくない／

最近，はっきり言ってゲームがつまらないと思いませんか？　こんなこと思うのはボクくらいでしょうか？

たしかに，今までもくだらないゲームは多くありましたが，つまらなくてもやってみたいと思えました。でも，最近の新作ゲームの情報なんかを見ても，まったくやってみたいと思えるゲームがありません。

最近のゲーム機は高度になってきたので，音楽や絵にも凝ったものが多いですが，それらはあくまで，ゲームの楽しい雰囲気を盛り上げる一種の効果でしかないはずです。しかし，やたら凝ったゲームは，中身がほとんどなく，まるで魅力を感じません。

だいぶ前になりますが，『ドラクエⅣ』が発売されたころ，ボクは友人に「なぜ『ドラクエ』をやるの？」と聞いてみました。すると「だって『ドラクエ』だから」という答えが返ってきました。おもしろいからではなく，シリーズものだからやる，ということなのです。また，感想を聞くと「簡単だった」とか「あのイベントが……」といった答えが返ってきて，おもしろかった，楽しかったという声は聴けませんでした。

また，友達とゲームの話をしていると，容量が××メガだからおもしろそうとか，××の会社だからとか，内容以外のことばかりでおもしろさを決めてしまっています。こんなものでゲームのおもしろさを比べられるのだろうかと思えてなりません。でも，こういった考えかたが一般的になりつつあるのです。

ボクの夢はいわゆるゲーム・デザイナーでした。みんなが本当に楽しそうにゲームをするのを見て，ボクもあんな楽しいゲームが作れたらと思い，それ以来，ゲームの研究やプログラムの勉強をしてきました。でもいま，ボクはその夢を捨てようと思います。

今のゲーム全体の惰性的な現状には，まったく夢がありません。ヒット作や流行を追うだけで，全然変化や進歩がないのです。だから，ゲームをやりたいとも思えません。

こうした状況になったのは，作り手側がユーザーの要望に応えすぎてしまったから――それにより，ゲーム本来の楽しさからそれて行ってしまったように思います。今のままでは，新しいユーザーを開拓できずに，流行で終わってしまうような気がします。ボクは本当に楽しいゲームがやりたい！

【京都府与謝郡・三宅耕作16才】

『ストⅡ』のハメ技使用者に言いたい／

『ストⅡダッシュ』を1Pでコンプリートしたので，今は対戦プレイに凝っています。そこで，とくにザンギエフを使っていて感じた，他のキャラのプレイヤーの戦いかたについてちょっと言わせてください。

とくにガイル，ベガ使いの人たちに言いたいのですが，「対戦プレイにおいて，不必要な，しかも絶対に（ほとんど）返すことのできないハメ技は使うな」ということです。

たとえば，しゃがみ中キックオンリー，ソニックオンリーで，それ以外はしゃがみガードでじっとしている「待ち」ガイルや，中サイコ＋投げや，ダブルニープレス＋中キック×2のみでハメてくるベガなどです。

上記の技はどれも，返すことがほとんどできないハメ技だと思います。ボクはこんな技を使う人にこう言いたいのです。

「あんた，恥ずかしくない？」

ガイル使いやベガ使いのかた，そんな勝ちかたをしてうれしいですか？　楽しいですか？　そうまでして勝ちたいのですか？

ボクがこう言うと，必ずこう言い返す人もいると思います。「返せないほうが悪いんじゃないか。スキを見せて，ハメられるほうが悪いんじゃないか」と。

たしかにそのとおりかもしれませんが，でも少し待ってください。そりゃあなたがたにとっては，簡単にできるハメ技も，返すほうは「達人」レベルのテクが必要なのですよ。いや，とくに春麗，本田，ブランカ，そしてザンギにとって，「達人」ですら返せないような，「ビギナー」にでもできるハメ技が多くあることを，強いキャラを使う人々は知るべきだと思います。

このへんにプレイヤーのモラルがよくでます。プレイの慎重さ（セコさ）は，そのプレイヤーの性格，モラル，そして財布の中身によるものなので，ある程度のセコ技，ハメ技も容認されるべきなのかもしれません。でも，ボクはやっぱり使ってほしくはありません。

それは，『ストⅡ』の楽しさは，「パターン化しないバトル」にあると思うからです。そういった意味で，ボクはキャラ的にさほど強くないが，いろんな攻めパターンのあるザンギエフを使うのがとても楽しいのです。もっとも，ハメ技にいかないよう心がけているので，あっけなく負けてしまいますが……。でも，これ以上言うと「負け犬の遠吠え」になってしまうので，やめます。

みなさんもぜひそのへんのところをよく考えてください。「必ず勝てる」パターンをやめたとき，みなさんは『ストⅡ』の本当の楽しさを知るかもしれません。

【北海道札幌市・久松智政19才】

■大出：解せないクンから，ストⅡのハメについての意見をもらいましたので，掲載してみます。こちらに対する意見等もお待ちしています。

■解せないクン：あっしの結論からいえば，ハメは使ってもなんの問題もないし，ハメを使用した相手に怒るなんてのはお門ちがい。まぁ，ハメがきらいな人も怒らずに，以下の文を読んでくれい。

ハメの定義はかなりむずかしい。一般に言われるハメ技とは，以下のように分類できると思う。

●かためハメ

攻撃をガードさせて相手をかため，ガードが解けた瞬間投げたりする技。

●待ちハメ

相手の行動に対してほぼ完璧な返し技で迎撃する技。

●連続技ハメ

１発目が入ったら気絶するか死ぬまで連続攻撃する技。

ソニック投げ，サイコ投げなどは「かためハメ」，待ちガイルや電撃待ち，波動昇龍拳などが「待ちハメ」，四段撃ちやボディプレス・スクリューなどが「連続ハメ」となる。

さて，ハメを使うヤツはキタナイ，とはあっしはいわない。

それこそ上の条件でいえば，ジャンプキックからの投げ，小足払いからの投げ，端に追い詰めること，アッパー昇龍拳などもすべてハメになってしまう。以前某ゲーム・センターでは「ウチでは投げ&必殺技は１試合１回まで」などというルールがあるというのを耳にしたことがある。そんな場所で対戦して，そんなルール下で勝利して，キミたちはうれしいかい？

大会でハメを使う相手に負けて「ハメられなかったらオレの勝ちだったのに」とほざいても，それはただの負け犬の遠吠え。まして

や相手プレイヤーに対して怒るなんてのはもってのホカだ。怒るなら，相手プレイヤーではなく，ハメごときでやられてしまった自分の腕に怒るべきだろう。

ハメ技はたしかにほとんどが簡単にでき，相手は返しづらい。けど，つらいだけであって，そのほとんどは返せるはずだ。中には絶対返せないハメが存在するかもしれない。しかし，「ROUND FIGHT！」といった瞬間にいきなりハメになっている組み合わせなどはないはずだ。

達人プレイヤーたちはこうおっしゃる。「ハメ＆気絶は，そこまでもっていかれる自分自身が悪い（弱い）のであって，相手は悪くない」と。まぁ，それでもゲーム・プレイヤーにはいろいろいるし，独自の信念を曲げない人もいるだろう。気の合う仲間たちと，楽しく遊びたいのなら，それもよし。ハメをすべて返し，かわし，なおかつ自分はハメを使用しなくとも勝てるようになるもよし。

最後に一言。もしあっしを見かけたら，持てる限りのすべての技（それがハメ技と呼ばれるものでもかまわない）を駆使して「全力」で勝負してくれ。こちらも全力で勝負するぞ。あっしはどんなキャラにも，そしてどんな相手にも勝てるようになりたいからね。

メッセージ性を持ったゲームに期待！

この世に存在するあらゆるものには，「メッセージ性」というものが存在している。もちろん，ゲームだって例外ではない。

ゲームは「メッセージを読み，我々が想像する」という部分で，小説に近い。言い換えれば，ゲームにおける「感動」とは，「メッセージ性の高さ」からくるものである。が，「感動」イコール「おもしろい」ではないし，「おもしろい」イコール「メッセージ性が高い」というわけでもない。

なにが言いたいのかというと，要は「最近，感動できるゲームがないぞ」ということだ。「おもしろい」ものならいくらでもある。が，ゲームが「総合芸術」なるものを目指しているのであれば，それだけでは足りない。「感動」が必要である。涙が止まらず，とてもディスプレイを見ていられないような，そんな「感動」が。

ちなみに「感動」にも2種類あって，ゲームをクリアした安堵感からくる「エメドラ的感動」と，ゲーム内容からくる「サイレント的感動」と分けられる。今回はもちろん，後者のことを言っているのである。

私は，かつてのマイクロキャビンのAVGシリーズが，これにもっともよく当てはまるような気がする。とくに『めぞん一刻・完結編』などは，本当に泣ける。ただ，これらの「メッセージ性」は，原作の「メッセージ性」であり，そのゲーム自体のメッセージ性ではない，ということはある。

結論。映画に『ターミネーター』のようなバリバリのアクションがあり，『忠犬ハチ公』のような超感動するものがあるなら，なぜゲームにアクションはあるのに，感動できるものがないのか。映画もゲームも，訴えかける力は同等なのに，なぜなのか。

とにかく，「メッセージ性」で感動させてくれるようなゲームがでてくることを，切に願っている。

【岡山県浅口郡・大毛頭17才】

■**大出**：ゲームにメッセージ性の感動を組み込むのは，かなりむずかしいと思います。メッセージ性によって感動させるには，プレイヤーをゲームのシナリオに集中させなければいけないので，ゲーム的な要素，たとえばRPGにおける戦闘や，AVGにおける謎ときなどが，逆にじゃまになってしまうからです。

それでも，ゲーム性とメッセージ性，両方がバランスよく取り込まれたゲームが出現することを期待したいですね。

ネーム登録改良への提言

ゲームの楽しさの要素のひとつに「自分の限界に挑む」というものがあると，ボクは思う。ベーマガのチャレハイのコーナーがずっとつづいているのが，それを証明している。

しかし，現在のコンピュータ・ゲーム（特にアーケード）からは，「自分の限界に挑む」楽しさを増幅させようとする努力が感じ取れない。その最たる例がネーム登録だ。

とくにアクション系のゲームにおいて，限界に挑んだことの結果を示すものに「スコア」がある。誰だっていいスコアをだしたら，それを記録として残したいと思うはずだ。そのためにネーム登録があるわけなのに，せっかくネームを入れても，その日の営業時間が終わってしまえば電源を切られ，そのネームは消えてしまう。いくら性別や星座，年令など細かい入力ができて，50位まであるネーム登録でも，このような状態でネームを入れる気がおこるだろうか。「AAA」というネームが多いのも当然だ。

そこでメーカーの人たちにお願いしたい。現在のこのような状態のネーム登録をもう一度考え直してほしい。

まず最低限，ピンボールのように，電源を切ってもネーム，スコアが残るようにする。つぎにネーム登録数を，最低100個ぐらいまでに増やす。そしてネーム3文字などと言わずに10文字以上，ひらがな，カタカナ，漢字まで使えて，92-11-16とかスコアをだした日付まで表示すれば完璧だろう。

と，自分勝手に要望を述べさせてもらったが，最近家庭用ゲームやパソコン・ゲームなどでは，徐々に変化があるようだ。たとえば『ブランディッシュ』のエンディングでは，いろいろ細かい記録がでるとか，PCエンジンのシューティング・ゲームのいくつかは，ハイスコアがバックアップRAMに残るとか……。このような傾向は，今後もっと強くなっていってほしいと思う。

【宮城県仙台市・武末龍太19才】

■**大出**：このことは，コストの面や，いわゆる点数稼ぎの問題とも絡んでくるので，実現はむずかしいと思いますが，家庭用のゲームならばおおいにやってもらいたいですね。『F-ZERO』なんて，記録されるからこそ燃えるという，よい例ですし。

さて，最後にお知らせです。読ホンサークル・Reformers主催の座談会が，名古屋と大阪で開催されます。

●読者の座談会 in 名古屋

日時：8月30日（日）　午後1時から
場所：芸術創造センター　大会議室
（地下鉄新栄町駅下車・徒歩3分
☎052-931-1811）

●読者の座談会 in 大阪

日時：9月20日（日）　午後1時から
場所：森の宮青少年会館　第1会議室
（JR森の宮駅下車・徒歩5分
☎06-942-2441）

内容：討論会，ディベート，クイズ　他

両会場とも，ボク大出も行きますので，近くのかたは，ぜひきてくださいね。

それでは今月はこのへんで。

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている。ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

集中連載

ゲームデザイナーになるための電脳教育委員会



4時限目：体育

文：うちむら　かたる
絵：宮永佳祐

一昔前までゲームと言えば，アクション・ゲームやシューティング・ゲームが連想されるくらい歴史が古く，親しまれてきたジャンルです。やっぱり，実戦編の最初はゲームの源流とも言うべき，アクション・ゲームから勉強していきましょう。たかがアクション・ゲーム，されどアクション・ゲーム。この世界は奥が深いゾ！

アクションといってもいろいろです。マリオみたいにコミカルな物もあるし，ストIIみたいにリアルさを追求した物もあります。画面もゼルダの伝説などのハーフトップ・ビュー（斜め見下ろし画面）のもあれば，ファイナルファイトみたいなハーフサイド・ビュー（斜め横画面）もあります。まあ，アクション・ゲームはコンピュータ・ゲームの中でも歴史が古いので，種類が多いのもうなずけます。今回はその中でも一番多いサイドビュー（真横画面）のコミカル・アクションを創りましょう。

ネタを探そう

これはただバク然と考えるよりも，適当なサンプルを使って仮のシステムを造り，それの善し悪しで判断したほうが確実です。そのサンプルのことをネタと呼んでいますが，身近な目に付いたものは片っ端から使ってみましょう。

サイドビューのコミカル・アクション・ゲームと決めていたので，ゲーム・システムの目標を決定すればネタは絞れそうです。そうですね，目標は「一つでいろいろな使いかたのできるアイテム」にしましょう（じつは個人的にこの目標を好んでよく使う）。さあ！ネタ探しです。「鉛筆」，「消しゴム」，「雑誌」に「辞書」。何となく「辞書」が使えそうな気がします。とりあえず，「辞書」を使ってゲーム・システムを造ってみましょう。

ネタから発展させていく

「辞書」を使ってのアクション・ゲームを考えると〔A：「辞書」は重いので，投げて敵(とりあえず敵を置いたほうが考えやすい）にぶつけたら痛そう〕，〔B：「辞書」は分厚いのでたくさん積んだらおもしろい〕まずこの二つを連想しました。Aはすぐゲームにできそうですが，当たり前すぎておもしろ味に欠けます。Bは何か応用性がありそうなので，発展させてみます。

〔C：積んでいる上に乗ると高いところにも登れそう〕，〔D：どんどん積み重ねてからイッキに崩すと豪快〕，〔E：積み重ねている途中にケリを入れると「ダルマ落としみたいなこともできそう〕。さらに三つ連想されました。それぞれ使えそうですが，Dが気になります。うず高く積み重なった辞書をドバーっと崩すと豪快そうですが，イマイチ爽快感がありません。やっぱり「辞書」だと，崩してもボタボタッとしたカンジで印象がダサいからでしょうか？しかし「積み重なっている物を崩す」というのは発展しそうな気がするので，ここは思い切って「辞書」のネタを捨て，「崩す」を活かすような新たなネタを探し直しましょう。

これぞ！失敗は成功の元

「辞書」がボツになったからといって悔やんではいけません。むしろ『「崩す」を活かすようなネタを探す』という具体的な目標ができたので，一歩進んだといってよいでしょう。





さあ！またネタ探しです。「ペン立て」，「ゴミバコ」，「缶ジュース」，「ドラム缶」，「コップ」…。さて，これらの中では「ドラム缶」と「コップ」が使えそうです。崩したときに「ドラム缶」はガランガランと迫力がありそうだし「コップ」はガラス製だとパリンガシャーンといかにもな音をだしそう。どちらとも「辞書」よりは崩すのが楽しそうです。今回はコミカル・アクションなので「ドラム缶」より「コップ」のほうが雰囲気に合いそうです。音もゲームではあまり使われない変わった音なのでおもしろそうです。

コップのゲームッ!?

新たに「コップ」を使ってゲームを考えると，C，D，E以外に〔F：コップの中に何か(敵，自分，アイテムetc.)を入れられる〕，〔G：高いところから落としたり，何かをぶつけたりすると割れる〕，〔H：縦置きと横置きでコップの特性が変わる〕，〔I：丸いコップだとコロコロと転がる〕，〔J：交互に置いてレンガみたいに積み重ねると崩れかたがおもしろそう〕の五つも連想でき，ケッコウ使えそうな内容になってきました。



では，考えかたを整理するため，使える内容だけをまとめて絵に描いてみましょう。本来ならばヘタでもデザイナー本人が描くところですが，せっかくなのでパレットに描いてもらいましょう（「高くつくわよ」パレット談)。やはり，視覚的に表現したほうが理解しやすく，より具体的に考えられます。もう一度見直してみて，ゲームに使えそうか判断しましょう。本当に使えそうなら，つぎのステップに移ります。

どんな道具も使いかたしだい

ネタを加工できたら今度は使わせかたを考えましょう。つまり「コップ」を，『誰が？』，『どのように』，使うかです。まず『誰が？』から。〔K：普通のアクション・ゲームのようにキャラクターがでてきてコップを使う〕，〔L：コップ自信がプレイヤーで，自ら動く〕，〔M：レミングスのようにコップを遠隔操作する〕。

一応三つほど考えられましたが，Kが一番良さそうです。Lだとたくさん数をだしたり，コップを割ることができそうになく，Mはアクション・ゲームというよりパズルゲームになりそうだからです。コミカル・アクションなので，無難ではありますが，Kの『キャラクターがでてきて「コップ」を使う』タイプにしましょう。



つぎに『どのように』です。〔N：マップ上に置いてあるコップを利用して敵をやっつけ，障害を越えていく〕，〔O：プレイヤーがコップをだして敵をやっつけ，障害を越えていく〕。二つほど考えられますが，う～ん…どちらも捨てがたいものがあります。両方をミックスすればかなりおもしろそうなので二つとも採用し，共存できる形にしてみましょう。ここまで決まってくると，うっすらと形が見えてきました。さあ！ドンドン具体化してゲーム・システムの形をハッキリさせていきましょう。



敵のやっつけかたは？

オーソドックスではありますが，敵をやっつけるタイプのゲームにすると決めなければならない点がでてきます。「敵のやっつけかた」です。これが格闘タイプなら殴る蹴るで終わりですが，「コップを利用して」ということなので，いくつか考えられます。〔P：投げつけてダメージを与える〕，〔Q：上から落としてつぶす〕，〔R：転がしてひく〕，〔S：中に閉じ込める〕。

四つ考えられましたが，PとSにちょっと問題があります。Pはただ単純に投げつけてダメージを与えるのであれば，わざわざ「コップ」を使う必要がありません。Sに関しては，「どうやって中に閉じ込めるか？」，「閉じ込めたあとどうするか？」の2点です。しかし，「閉じ込める」こと自体は発展性がありそうなので工夫してみる価値はあります。PとQとRを閉じ込めるために使ってみましょう。〔P'：投げつけて閉じ込める〕，〔Q'：上から落として閉じ込める〕，〔R'：転がして閉じ込める〕。必然的にこの三つの案が考えられるわけですが，果たしてこのようにして良いものでしょうか？…。

ちょうど誌面も尽きてきたところですし，これを宿題にしましょう。三つの案すべて採用するか？ひとつだけ採用するか？それともまったく別の閉じ込めかたを考えるか？解答はいろいろあります。ついでに「閉じ込めた後どうするか？」も宿題にしましょう。

一方的に宿題を押しつけるだけではかわいそうなのでヒントを少々…「システムの目標と，いままで考えてきた内容をもう一度考え直そう！」(あんまりヒントになってないかもしれない)。

来月号もアクション・ゲームの作成の続きをやるので，もちろん解答も掲載します。あなたの答案をドンドンこのコーナー宛に送ってください。おもしろい答案などは誌面で発表しようと思います（解答より優れた答案がきたらどうしよう!?)。それでは，また来月お会いしましょう。あ，私達委員会へのファンレターもお待ちしています。

このコーナーへの質問・意見のお便りは
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「電脳教育委員会」係まで！



パレット
1973. 5. 5生
身長 156cm
体重 45kg
B86, W56, H88
都内某女子大の1年生。イラストレーターの父と元女優の母をもつ。趣味は散歩とラクロス。幼い頃から父に習った絵は，正に対象を選ばないオールラウンダー。ときどき，アルバイトでモデルをやっている。なお，この写真はある銀行のキャンペーンで作ったポスターであるが，まるで別人のようにキレイに写っている。女性は恐ろしい。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

東亜プラン
達人王

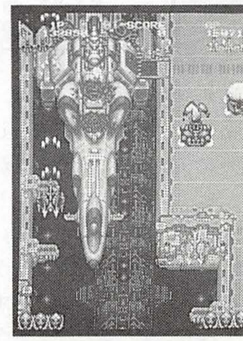
あの『達人王』が全国のシューティン・プレイヤーに挑戦するかのごとく，超ムズゲームになって帰ってきた。じつはこのゲーム，バグがあり，あることをすると自機が画面外にでてしまい安地になるのだ。でもその技!?は自分の意志ではできないので正々堂々勝負してほしい。

1,224,600

6 面

DEVICE-SEI

プレイシティNASA杉本町（大阪）



アイレム
ボンバーマンワールド

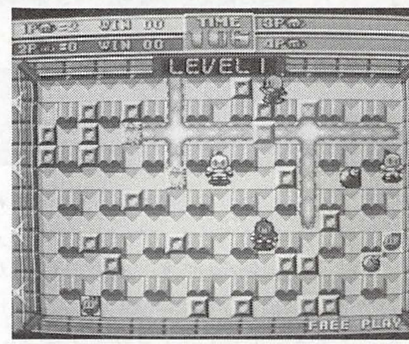
早々と『ボンバーマン』の続編がでた。その名も『ボンバーマンワールド』。操作は前作と同じで4方向レバーと爆弾セットボタン&リモコン爆弾爆破ボタンです。前作のアイテムに加え「爆弾数UP」，「快速シューズ」，「超無敵」，「タイムストップ」等々新アイテムもあるんだよ。

3,824,000

全面クリア　1UP × 6

CYR-TEM㊿

ゲームセンターコパⅢ（神奈川）



ビスコ／SNK
アンドロデュノス

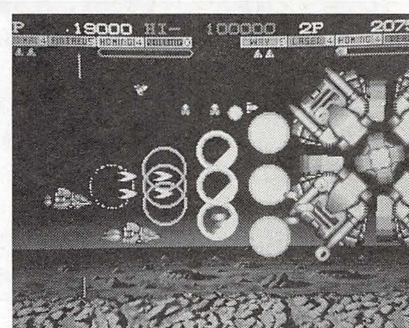
NEO・GEOでラストリゾートに続く横スクロール・シューティング・ゲーム『アンドロデュノス』が登場。４種類の武器を選択しながらプレイするわけだが，４種類の武器が別々にパワーアップするので，計画的にアイテムを取らなければならないんだ。

10,000,000+α

———

㊉SPT, HIR, GOL屋, YUJ

全国３店にて達成



ナムコ　コカコーラ
スズカエイトアワーズ

ナムコから鈴鹿８耐をモデルにしたバイクレース・ゲームが登場。レースは４周設定で鈴鹿の８時間が味わえる。またうれしい通信機能付きで最高８人まで楽しめるんだ。集計のほうは，やはり複数プレイの申請は少なく，１Ｐ集計だけとなりました。

3′16″41

全面クリア

G.M.C.猿家派

モンキーハウス本館（福岡）



タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ガンホーキ（アイレム）	2,143,000	V-MAX-PLE	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	全２周クリア 連有
キングオブモンスターズ2（SNK）	729,440	まかさま	オキモト（広島）	全面クリア サイバーウー使用
ニンジャコマンドー〈ジョー・タイガー〉（アルファ電子/SNK）	11,977,030	いくと必ずエロ本をすすめられる男ケン	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア 連有
ニンジャコマンドー〈リュウ・イーグル〉（アルファ電子/SNK）	11,105,920	Mr.岡野君	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア 連有
ストリートファイターIIダッシュ〈ダルシム〉（カプコン）	1,558,400	唯一の生存者？ HYAKU-UGF	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア ツメ×３
G.Iジョー（コナミ）	3,549	IML-CYR-PET	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア ロードブロック使用
64番街（ジャレコ）	1,969,800	Mr.しおしお君	プレジャーキャッスル＆YOU² （東京）	全面クリア
ソニックウイングス（ビデオシステム）	1,518,500	CYR-MST	ゲームセンターコパIII（神奈川）	全２周クリア F-14使用
コズモギャングザビデオ〈１Ｐ〉（ナムコ）	25,235,970	ベジータ㋮(組)	ハイテクセガ神戸（兵庫）	全面クリア 連有 100万×4
コズモギャングザビデオ〈２Ｐ〉（ナムコ）	35,412,280	KUMA & FUM	プレジャーキャッスル＆YOU² （東京）	全面クリア 連有 100×4
ウルフファング〈Ｃコース〉（データイースト）	977,900	VAG-KIA氏	プレジャーキャッスル＆YOU² （東京）	全面クリア 紫電使用
ナイツオブザラウンド〈ランスロット〉（カプコン）	594,960	DEVICE-SEI	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア 1UP×0
レジオネア（TAD）	2,362,000	フランクもうやらんすさまG-Rカモネ	ハイテクセガ金沢店（石川）	全面クリア
キャプテンコマンドー〈キャプテン〉（カプコン）	324,810	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア ハガー×1
キャプテンコマンドー〈翔〉（カプコン）	342,240	CYCLONE-R. T	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア ハガー×1
ボンバーマン（アイレム）	12,217,200	CYR-TEM(武)	ゲームセンターコパIII（神奈川）	全面クリア 1UP×3
スターブレード（ナムコ）	2,253,100	エロパン常連 CYR-JOO	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア 連有
キングオブドラゴンズ〈ファイター〉（カプコン）	3,580,000	ゆかchanFC 林檎プロDEN	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア
ワンダー３〈ドンプル〉（カプコン）	21,750,590	J.G.K-ALL(副)	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア
コットン〈１周目〉（セガ／サクセス）	1,832,870	常連になりたい。 CYR-イエティⒻ	ハイテクノーベル神保町（大阪）	１周クリア 連有
コットン〈２周目〉（セガ／サクセス）	4,045,110	実はこの人も隠れ常連イエティⒻ	ハイテクノーベル神保町（東京）	全２周クリア 連有
ダイナミックC.C（セガ）	−13	J.G.K-はしおか㋮	ハイテクセガ神戸（兵庫）	全18ホールクリア E×2，B×9
E-SWAT（セガ）	2,560,600	ESSAY㊙新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）	全面クリア
ストリートファイターII〈リュウ〉（カプコン）	1,703,400	江藤恵の長女 乱子ちゃん	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア
ストリートファイターII〈ブランカ〉（カプコン）	1,799,100	カリス先生ヨーン君はまだですかACE	サブカルチュア（福岡）	全面クリア ドロー×48 ツメ×2
ストリートファイターII〈ケン〉（カプコン）	1,724,100	江藤恵の長男 乱丸くん	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア
ストリートファイターII〈ザンギエフ〉（カプコン）	1,727,300	祝!?アトロポス再登上記念ACE	サブカルチュア（福岡）	全面クリア ドロー×46 ツメ×0

ストIIダッシュ永パ!!

いきなりだがダルシム以外の全キャラで永パが発覚しました。せっかく熱かった戦いがしらけてしまったという感じ。ダッシュ・プレイヤーの諸君，気を取り直して他のゲームでがんばってほしい。

それでは解説です。まず『ガンホーキ』２位とのスコアの差が1,300点で辛くもPLE氏が逃げきりました。『キングオブモンスターズ２』は全面クリア者がでました。このゲーム，永パのうわさがあるのですが，まだ未確認なので集計しました。『ニンジャコマンドー』はレイアが未更新です。来月はがんばってください。

そしてダッシュのダルシム君。ヨガパワーで永パをはねのけ，唯一の生存者となりました。みんなの分までがんばってほしいです。『G.Iジョー』もまたまた更新。やはりロードブロックが一番使えるのか。『64番街』は2か月ぶりの更新です。『キャプテンコマンドー』もキャプテン，翔の２キャラで更新。このゲームとてもむずかしいにもかかわらず，よく毎月更新できるなあと思います。まだまだ更新できるのか。

『ボンバーマン』は，ワールドを含めてTEM氏の２冠達成です。やはり先月の坂口氏の『キングオブモンスターズ』2冠といい，続編は前作をプレイしていた人が当然有利なようです。さあボンバーマンキングTEM氏にまったをかけるのは誰か。

そしてダッシュが永パでもこちらは永パじゃありません。そう『ストリートファイターII』。なんと限界だ，限界だと言われながら４キャラも更新しているぞ。こうなったらとことん究極までがんばってほしい。

また『ウォリアーブレード』このゲーム全部で６面あるんですが，まん中の４面が選択できるようになっていて，この４面の通りかたがスコアの鍵をにぎるようです。

『アラビアンファイト』は，てってけ翔氏の独占。来月はいかに…。また来月は，AMショー後なので新作ラッシュが期待できそうです。

（押田，宮崎）

■ウォリアーブレード（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ラスタン	410,300	エロパン屋名誉常連 TYR-エロKEN	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア
ソフィア	435,110	エロパン屋隠れ常連ムッツリひむ㋜㋘㋬	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア
デューイ	371,060	Mr.しおしお君	プレジャーキャッスル＆YOU²（東京）	全面クリア

■アラビアンファイト（セガ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ゴルドー	29,560	DEVICE-パへ研 てってけ翔	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア
ダッタ	32,250	DEVICE-パへ研 てってけ翔	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア
ラマーヤ	32,040	DEVICE-パへ研 てってけ翔	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座内 ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(ケン)	1,519,600	KOD'S-MOCKEY	1coinALL オールハツメ×3
ストリートファイターII'(サガット)	1,373,600	今一番イカスヤツ! 前川.J	1coinALL がっつりミスった
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,399,700	今一番イカクサイ奴 SG-Junkun	1coinALL のっつりミスった
ストリートファイターII'(ガイル)	1,325,100	MOCKEYじゃなくてWOCKEY	1coinALL
ストリートファイターII'(E.本田)	1,249,600	しょち	1coinALL
達人王	受付中		

プレイシティキャロット室蘭　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王(1P)	333,110	AVG-B•B	2面ボス ノーマル
アンドロデュノス(1P)	1,312,640	ホ組（組頭）	2-2 1コイン ノーマル
スズカエイトアワーズ(1P)	3'22"46	ゆきりん	BestLAP 49"28
ボンバーマンワールド(1P)	402,300	GAK（ロボッ三等兵）	3-1 ノーマル
ブレイゾン(1P)	1,645,500	B'Z	5面 ノーマル
クイズ地球防衛軍(1P)	442,700	WIZ&お助け軍団の皆さま	1コインALL 86%
タンクフォース(1P)	1,048,700	まだいける! M.O	1コインALL 1UP×2残×0
餓狼伝説(アンディ)	356,200	D.Zepper	ノーミスALL ノーマル
ストリートファイターII'(リュウ)	1,105,400	AVG-B•B	[illegible]
ストリートファイターII'(ガイル)	1,077,100	宝龍中島店	[illegible]

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(リュウ)	1,567,200	H•I•BLACK DRAGON	ALLパ 爪×3
ストリートファイターII'(ケン)	1,583,000	QS-リキさま!!	ALLパ 爪×3
ストリートファイターII'(春麗)	1,413,600	AHO	ALL14-6-2
ストリートファイターII'(ガイル)	1,559,300	QS-リキさま!!	ALLパ 爪×3
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,456,700	QS-リキさま!!	ALL14-4-2
ストリートファイターII'(E.本田)	1,349,500	FU-FE-DMRDE	ALL11-6-2
ソニックウイングス(AJ-37)	1,318,200	FU-FE-DMRDE	2周ALL
ソニックウイングス(F-18)	818,900	あつし	2周目4面
ボンバーマンワールド	1,855,900	竜の騎士越川	ALL
魔法警備隊ガンホーキ	1,815,900	町田よりEXEL-CYR-MSK駒ちゃん	2周ALL残 1

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(ケン)	1,543,000	娘溺泉BY西山君	ALL いみだん従
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,535,300	くそ西村（トヨタ）SG-Junkun	ALL ろな巣う君員
ストリートファイターII'(バルログ)	1,482,100	猫溺泉BY西山君	ALL の青おこ木
ストリートファイターII'(春麗)	1,354,500	ちよし	ALL つと君かを
ストリートファイターII'(ベガ)	1,426,200	ちよし	ALL Pれ 永C様しい
ストリートファイターII'(サガット)	1,532,900	ちよし	ALL Cでは間琴し5あ
ストリートファイターII'(ガイル)	1,516,500	ちよし	ALL 似たくり店 忘が
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,543,800	BOJ	ALL ー れと同 なう
魔法警備隊ガンホーキ	1,884,000	EXEL-CYR -MSK駒ちゃん	2周ALL 連無 残0
アンドロデュノス	2,097,810	BOJ	2-7

プレイシティバレンシア　秋田
秋田県秋田市手形西谷地40-6 ☎0188-32-8125

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王(1P)	612,660	できるかバカ の	St4ボス
ニンジャコマンドー(ジョー)	2,417,010	諸行無常	1コインALL
ニンジャコマンドー(レイヤ)	2,421,580	美人薄命 燃太郎	1コインALL
ニンジャコマンドー(リュウ)	2,403,230	爆烈究極拳×3 燃太郎	1コインALL
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	490,250	さばおりだ!	1コインALL

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アンドロデュノス	971,020	Dio-SR750 OKURA氏	ノーマル ラスボス
魔法警備隊ガンホーキ	1,198,800	uni	ノーマル 2-4 ボス
F-1グランプリ(Dコース)	8'03"674	さどがしま	ノーマル ALL 40点 モレノ
ストリートファイターII'(サガット)	1,356,500	ソードくん	ノーマル ALL
サボテンボンバーズ	37,012,700	ハスルおやじ、いやおにいさん	ノーマル ALL
セイブサッカー(アメリカ)	40	杉田勘九郎from大岡山	ノーマル ラウンド8

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニンジャコマンドー(リューイーグル)	8,318,350	ESSAY-CPF -B,FALCON永	1コインALL
ニンジャコマンドー(レイアドラゴン)	3,848,070	やっぱりやめない RIZ	1コインALL
魔法警備隊ガンホーキ	1,131,300	[illegible]	2-5
サボテンボンバーズ	19,351,800	足が いたーい UWM	S-58
スズカエイトアワーズ	3'26"43	SOR そ	1Pベストラップ 50"28
アンドロデュノス	712,300	ヤンキー店員秀	R-6 パーフェクト×5
達人王	198,230	ブラボーキングダム 4連チャンイエーイ	R-2

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111 ☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(サガット)	1,699,600	STL-CYR-HAK	オールパ つめ×0
ストリートファイターII'(ケン)	1,628,400	STL-CYR-HAK	オールパ つめ×3
ストリートファイターII'(リュウ)	1,533,000	STL-CYR-MER	PB×23 つめ×2
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,330,400	STL-CYR-MER	PB×21 つめ×10
ニンジャコマンドー(リュウ・イーグル)	3,924,260	STL-MARO	ALL
ニンジャコマンドー(ジョー・タイガー)	3,752,140	STL-CYR-MER	ALL
ニンジャコマンドー(レイア・ドラゴン)	3,398,330	STL-CYR-MER	ALL
達人王	773,010	STL-CYR-MER	5面
魔法警備隊ガンホーキ	1,512,100	ストII'永パ記念 STL-CYR-MER	2-6

ハイテクセガ高崎　群馬
群馬県高崎市中紺屋町10 ☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーリーをさがせ!	最終面(10-3)	ESSAY秘新命明	1コイン(1P)
ストリートファイターII(E.本田 連付き)	永パの為 集計打ち切り	ESSAY-秘新命明	ALLパ
ストリートファイターII(春麗 連付き)	永パの為 集計打ち切り	ESSAY-CSD-機 ASH	ALLパ
アラビアンファイト(ラマーヤ 連必付き)	28,910	ESSAY-ABN翔	ALL リハビリ中
アラビアンファイト(ゴルドー 連必付き)	28,740	ESSAY-ABN翔	ALL
アラビアンファイト(ダック 連必付き)	31,000	ESSAY秘大穴船長	ALL
エアレスキュー	250,000	昼の大王 SID豪	ALL
ストリートファイターII(リュウ 連付き)	永パの為 集計打ち切り	ESSAY-SER（復活申請中）	みんなまってる
ストリートファイターII(ケン 連付き)	永パの為 集計打ち切り	米田君完全復活希望中	おねがい
★E-SWAT	2,560,600	ESSAY秘新命明	ALL 全種ノーマル設定

ハイテクセガ東松山　埼玉
埼玉県東松山市箭弓町1-5240-4 ☎0493-24-3355

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(ベガ)	1,094,300	F-CAN-C,K	ALL P×10
ストリートファイターII'(サガット)	1,374,700	SandM	
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,227,300	滑川高校のあらひ	
ストリートファイターII'(ガイル)	1,409,000	F-CAN-C,K	P×21 ツメ×1
ライオットCITY	813,250	E.T.	3面
F-1エキゾーストノート	50'64	E.T.	P 200 AT
F-1エキゾーストノート	49'10	店員KAZwith ミンキー○モ ウッ	P 200 MT
魔法警備隊ガンホーキ	1,384,900	GLT-K,Y	2周目4面ボス
ソニックウイングス	1,274,500	DI-KTM³-たま夫	ALL 2-6ボス
コズモギャングザビデオ	20,198,300	DI-KTM³-たま夫	ALL

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 ホーラムアキヤマビル ☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(ガイル)	1,610,000	TUG	ALLパ 爪×3 R×35
ストリートファイターII'(ケン)	1,470,900	ライスロボでおじゃるか	ALL 爪×1 P×21
ストリートファイターII'(春麗)	1,479,100	エリア88は7月で脱稿か!?	ALL 爪×2 P×23
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,557,000	EDOむらさき	ALL P×22
ストリートファイターII'(ベガ)	1,485,000	GO-IIマービンJr.かわうそYOU	ALLパ 爪×2
ボンバーマンワールド(バトルゲーム)	0,944	ボンバザルでござる!STM-ILY	WIN51 ノーマル
G.I.JOE(1周設定)	2,497	J指数NO.1の男 スネークアイ岡	ALL ノーマル スネークアイ
達人王	641,530	ちゃむお（柏より移籍）	4面ボス いやすぎる
ソニックウイングス(AJ-37)	1,294,200	Eおやじ	2周ALL
ニンジャコマンドー	2,457,020	ロードブロックYAM ただのハゲ	ALL ノーマル RYU

北習志野ゲームコーナー　千葉
千葉県船橋市習志野台2-40-22 ☎0474-66-2434

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	529,560	ガイルの0空投げのやり方はね …	4面ボス（連付き）
ストリートファイターII'(サガット)	1,339,200	1Pボタンを押すだけなんだよ ケン	ALL
ストリートファイターII'(ケン)	1,383,200	かい	ALL
ストリートファイターII'(春麗)	1,416,200	ワンプッシュ小憎 ステルス小憎 J・K○	ALL 爪×3 5万×1落ち
ソニックウイングス(F-14)	1,461,300	ワンタッチ小憎 爆弾小憎 ○C M	ALL 連付き 猿×1
キングオブザモンスターズ2	151,440	コードネーム小憎 G○C-H○○I-N	スーパージオン 6面ボス
ヘクシオン(ノーマル)	1,797,919	まくれスコアーもう抜けない 困った	LEVEL60 LINE210
D.D.クルー(エフエフ)	378	モモビーチクラブ RAZ	ALL
G.I.JOE	2,742	テトリスのデモトメたるんやWONEX	ALL ロードブロック
マーブルマッドネス	123,750	トラックボール小憎 ○○I-N-○○A-N	ALL

八千代プレイランドカーニバル　千葉
千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(リュウ)	1,423,200	川東 秀明	ALL 5万×3 3万×2落爪×3
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,427,400	ガイルがいる	ALL 詳細不明
ストリートファイターII'(ダルシム)	1,554,500	だめすぎドへたくそ B-SATSMA	ALLパ 爪×3 R•35
ストリートファイターII'(サガット)	1,718,200	ベK	ALL 爪×1 3万×2落
ストリートファイターII'(ベガ)	1,529,900	ダメ	ALLパ 爪×3 R•34
ニンジャコマンドー(ジョー・タイガー)	10,052,460	[illegible]	ALL 連付き
ニンジャコマンドー(リュウ・イーグル)	7,934,370	[illegible]	ALL 連付き
ソニックウイングス(F-14)	1,479,800	ウルトラ小憎 2周目小憎 F○○	ALL 連付き
アステリクス(アステリクス)	141,500	トゥルットゥルッ トゥルー B	1COIN 2周目ACT4
スティールガンナー2	300,700	DDS	ALL 命中率65.9%

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1 ☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘクシオン	3,399,185	DO!	ライン 2373 レベル 642
ストリートファイターII'	1,411,200	TSK-MTTた	ザンギエフ使用
ストリートファイターII'	1,520,200	菅谷だよ	リュウ使用
魔法警備隊ガンホーキ	1,394,800	Y.K	2-5
キングオブザモンスターズ2	239,620	「1UPとれね〜」みけぴー	R-7 3ボス A•GUY使用
キャプテンコマンドー	199,310	T-1 001	ラスボス 連射付 おしい
ソルバルウ	547,420	柏DIN-PAN	1コイン 連射付 89.9%
ダークシールII	ALLクリア	NOWまちん	ナイト使用

ゲームセンターポパイ旭店　千葉
千葉県旭市ロ637 ☎0479-62-1818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(リュウ)	1,401,300	SABII	ALL
ストリートファイターII'(バルログ)	1,355,900	MERCURY	ALL
ストリートファイターII'(バイソン)	1,087,700	M.K	ALL
ストリートファイターII'(サガット)	1,238,500	IME	ALL
魔法警備隊ガンホーキ	1,111,200	SABII	2-4
ソルバルウ	199,240	S•S•T SEXY-JAX	命中レート 72.1%

チャレハイ通信

★ゲームプラザヴィクトリア（北海道）

●北海道でも，もう暑い日が続いています。エアコンがきいてすずしいヴィクトリアでゲームに燃えてくださいませ(2Fだけ)。**店員ケ**

★PC筑波学園店（茨城）

●ハイスコアを書いてくれる人募集中です。とくに楽しくゲームをしてくれる人，うまくなくてもかまいません。

★ハイテクセガ東松山（埼玉）

●バイトの奥原君，早く体を治して仕事に複帰するべし！（彼はダルシム使いだったが，入院前の姿はまるでダルシムだった！）

★Gulliver熊谷（埼玉）

●第８回ガリバー主催『SFIIダッシュ』対戦イベントを８月下旬に行なう予定です。参加費ナシです。多数の方々の参加をお待ちしております。OLD GAMEファンの人のためにOLDコーナーも設けてありますので，ぜひお越しください。

★八千代プレイランドカーニバル（千葉）

●荏原ゲームコーナーのEGC-POW様，昇龍拳ボタンの回路を教えてくれて，誠にありが

ゲームスポット鴨川店　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′（ガイル）	1,503,300	EXE-CORE	1コインALL ノーマル設定
ストリートファイターII′（ブランカ）	1,137,400	ドンチャン	1コインALL ノーマル設定
餓狼伝説（テリー）	534,400	PRG-HPI	ALL1コイン ノーマル設定
餓狼伝説（アンディー）	456,200	PRG-HPI	ALL1コイン ノーマル設定
ラストリゾート	540,800	WIN	2周クリア ノーマル設定
USネイビー（ホーネット）	2,385,230	NEI	ALL ノーマル設定
キングオブドラゴンズ（ファイター）	1,726,500	NEI	クリア1コイン ノーマル設定
ガンフォース	2,532,700	MAX	ALL1コイン ノーマル設定

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スターブレード（連付）	2,253,100	エロパン屋常連-CYR-JOO	ノーマルALL
★ウォリアーブレード（ラスタン・必付）	410,300	エロパン屋名誉常連 TYR-エロKEN	ノーマルALL 工場出荷設定
★ウォリアーブレード（ソフィア・必付）	435,110	エロパン屋隠れ常連 ムッツリひむ ス・ケ・ベ	ノーマルALL 工場出荷設定
★ニンジャコマンドー（JOE・連付）	11,977,030	いくと必ずエロ本をすすめられる男ケン	ノーマルALL
★ストリートファイターII（リュウ・連付）	1,703,400	江藤　恵の長女 乱子ちゃん	ノーマルALL 生コン屋
★ストリートファイターII（ケン・連付）	1,724,100	江藤　恵の長男 乱丸くん	ノーマルALL トラッカー
★コットン（1周目・連付）	1,832,870	常連になりたい CYR-イエティ F	ノーマルALL
★コットン（2周目・連付）	4,045,110	実はこの人も隠れ常連　イエティF	ノーマルALL

プレイシティキャロットＴＯＣ店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！	復活しました	4段になってます。	
ヘクシオン（スラッシュライン）	ライン156	VAP	レベル38
F-1エキゾーストノート（MT）	51″08	MASS	200てん
達人王	入荷しない	なぜ来ない	
ボンバーマンワールド	入荷しない	おわってる	
アンドロデュノス	もってかれた	以上ってる	
		新製品が入らないよー	
		せめて、ハースくらいは入ってほしい	
ネオジオ	連射付き	使い方は自分で見つけて下さい	

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セイブカップサッカー（1P）	25	JAG-DMC	ALL くそつま
達人王（1P）	1,057,230	JAG-さんぺかずひさ	6面中ボス フルオート
☆アンドロデュノス	10,000,000+α	AST-お SPT	9-4で達成 遠
キングオブザモンスターズ2	403,530	完敗です　負けました　サイン下さい！	ALL アトミックガイ使用
ミューティションネイション（1P）	3,218,400	HST-お SPT	ALL 遠
ヘクシオン（スラッシュ）	190,845	EGC-元MKZ	LINE 206 LEVEL 48
ストリートファイターII′（サガット）	1,725,400	SSC-VAP	ALL つめ3 本田おち
←これ永パになる？			
スノーブラザーズ		復活しました　VAPさんがんばって！	1UPがライバル！

プレイスポットすーるぼん　東京
東京都渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′（リュウ）	1,528,900	小林由貴に会いたい！ MSK-MIS 由	ガイル,タルミス 爪×2
ストリートファイターII′（ケン連付）	1,624,200	永パ以上！ JAG-IGA 夫	ALL パ 爪×3　永パなし
ストリートファイターII′（ダルシム）	1,297,000	ARG-T.A	たくさんミス 爪×1
ストリートファイターII′（サガット）	1,687,200	NFC-宿	3万×2ミス 爪×1
ウルフファング（Cコース）	893,320	VERTEX -PIG丼	ALL 紫電使用
空牙（シルフ・連射付）	3,019,610	ゲームよりバイト& ♀　OGM 発情中	ラシチース臭くてもOK！ [illegible]
空牙（バルキリー・連射付）	2,578,730	アンダーカバーコップス超えIGA夫	2-4 ブータロー脱出？
空牙（セイレーン・連射付）	2,823,300	秋元　佳南ちゃんと結婚する!!　広二朗	2-5
モンスターレアー（1P連射付）	911,070	ブランカのがマシ？ EGC-旅POW	ALL,残1
鮫!鮫!鮫!（1PVER 連付）	10,000,000+α	店長やめないでね 女子高生より	31-00で達成残10 ノーマル3機設定

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-3424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アンドロデュノス	655,850	とりあえず	6面 初期化
クイズ地球防衛軍	492,600	おにやんヨ！	5面
ストリートファイターII′（リュウ）	1,148,500	ゲロパンチII′	ALL
ストリートファイターII′（春麗）	1,433,800	おにやんヨ！	ALL
ボンバーマンワールド	該当無し		
キングオブザモンスターズ2	該当無し		

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-3427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブザモンスターズ2（1P）	129,180	FIA	3面ボスまでスーパージオン使用
ニンジャコマンドー（1P）	4,038,500	究極おならタレルート君NAKA	ジョー使用
ストリートファイターII（春麗）	1,433,600	おにやんヨ！	最強ランク設定 オールパツメ×2
ストリートファイターII（ガイル）	1,163,100	テニスはニガテ UNI-新美	1コインALL
ストリートファイターII（リュウ）	1,025,600	UNIの宣伝係 新美	1コインALL
タンブルポップ（1P）	108,200	ひまつぶし NAP-BUCHI	R3-2.1P側
スターブレード（祝連射付）	1,876,400	新店長&連付記念 京王閣大怪獣-みわ	1コインALL 激速君ver2使
スティールタロンズ（1P）	924,900	やっぱ夏休みは映画しゃのう　河合純	1コイン使用ベリーイージー設定
ダークシールII（1P）	申請者なし	ハイスコアを出された方は申請してね	きみの挑戦をまっているぞ！
ストリートファイターII（連勝部門）	75連勝	おにやんヨ！	春麗使用ハメダルシムにて死亡

ＩＣチェーン４店集計　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′（ケン）	1,262,900	Y.M	ALL 船橋
ストリートファイターII′（バルログ）	1,309,500	村上	ALL 狛江
ソニックウイングス	1,325,000	遊佐派 P	全2周ALL AJ-37　狛江
DNAの反乱	3,799,700	DNA	砧
キングオブドラゴンズ	1,783,500	K.Y	砧
ブレイゾン	3,545,800	TFI	ALL ノーミス　砧
コズモギャングザビデオ	8,001,820	佐藤	砧
ワンダー3（チャリオット）	3,639,700	P	ALL 残×2　船橋
魔法警備隊ガンホーキ	724,200	金だロスワーだ!! YSY-RRZ	R-6 船橋
リターンオブザインベーダーズ	941,100	P	R-20 船橋

新宿アシベ　東京
東京都新宿区歌舞伎町2-36-3 アシベ会館1F　☎03-3209-0086

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニンジャコマンドー（ジョー）	1,536,080	にせ忍者使用	R-7
ニンジャコマンドー（レイア）	1,333,720	にせ生娘使用	R-7
ニンジャコマンドー（リュウ）	625,330	爆裂究極拳、強し	R-5
ウォーリアーブレード（ラスタン）	292,740	にせファウド使用	ALL
ウォーリアーブレード（ソフィア）	348,800	にせラマーヤ使用	ALL
ウォーリアーブレード（デューイ）	295,940	にせ芸者使用	ALL
キングオブザモンスターズ2	125,020	にせリンリン使用	R-5 アトミックガイ
キングオブザモンスターズ2	96,840	すなのばら愛読書	R-4 スーパージオン
ストリートファイターII′（M・バイソン）	1,245,200	これから本業の方も AVC君	ALL
ソニックウイングス	504,700	にせミッキー使用	R-7

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-3202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマン御大（片手部門）	25,290	北村さんどうも 有難うございました	パックマンと言えばTTパックマン
ドルアーガの塔（ノーマル設定・遠）	1,177,150	飼い犬に手をかまれた気分だぜ…	1コインALL T-3は最高だ
天地を喰らう	途中でバグさえなければ	燃えるテキサス魂！ ニューヨーク野郎は	引っこんでろ（ZZ TOP）
パロディウスだ！（タコ・マニュアル・遠）	長老専用	、音がデカくてうる ！　親が嫌えば	さいのがロックだ 合・格・だ！
パロディウスだ！（ツインビー・マ遠）	1,714,400	モーターヘッド	2-2 コカイン使用
パロディウスだ！（ツインビー・オ遠）	チャールズ ブロンソン専用	朝じゃないんだけど ました　うるさいけ	鶏が鳴いてしまい ぐがまんしてね
サイボッツ	オールドゲーム	当店のノートには、 るおよそキャロット	男のページ　な 糸のノリから逸脱
アンドロデュノス 遠	入荷しました	した　男の中の男 あります　その大部	の為のコーナーが 分は　スパイ大作
FINAL LAP3	7月下旬 入荷予定！	戦　の名セリフで占 今　前期考査試験	められており、只 実施中です
高橋由美子パラダイス	7月22日発売	テンプル大学に入れ る　上手くいけば同	ば、同級生になれ じクラスで席を並

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	1,112,120	ホームランGNS ナボナ	6面
ストリートファイターII′（春麗）	1,335,200	みうら羅斗那	パ×20 つめ×0
ストリートファイターII′（ガイル）	1,422,100	舞蝶純一	パ×ALL
X-MEN		6人プレイ スコアぼしゅう	
ターミネーター2		シューティング スコアもぼしゅう	
ボンバーマンワールド		この2つの	
アンドロデュノス		スコアも募集	
P.C西荻店に		どんどん やりに来て下さい	

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★魔法警備隊ガンホーキ	2,143,000	V-MAX-PLE	ALL
☆アンドロデュノス	10,000,000+α	やっぱり原チャリ2万5千だ！HIR	9-5で達成
☆アンドロデュノス	10,000,000+α	ようじ	9-4で達成

プレイシティキャロット巣鴨　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スズカエイトアワーズ	3′16″90	MFC-10-LIE天	BEST LAP 48″16
達人王	1,210,650	GNS（ナボナ）	6面
魔法警備隊ガンホーキ	2,029,600	MFC-Flipper夫	2面ALL
アンドロデュノス	4,525,660	MFC-あつし夫	4-7
ストリートファイターII′（バルログ）	1,355,000	くらお♡	ALL
ストリートファイターII′（春麗）	1,428,100	仕事人VON	ALL
ストリートファイターII′（ケン）	1,465,600	えみりい	ALL
ストリートファイターII′（対戦）	40人抜き	MC浜	ダルシム使用
ストリートファイターII′（対戦）	32人抜き	MFC-FOOすけ	リュウ使用
アンドロデュノス？ えっ やってないよ	ねードック ラメーション	バレバレなんだよ. U.C.コップやり	たいよー　ハースもね　by あつし夫

プレイタウンＹＯＵ＆ＹＯＵ石神井店　東京
東京都練馬区石神井3-20-20　☎03-5393-5455

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′（ブランカ）	879,300	謎の店員 M	ALL ツメ0
ストリートファイターII′（ケン）	207,600	相（実在）	4面（シクシク）
グランプリスター（ドイツ）	4′39″63	ヒミツ!!	ALL クラッシュX2
グランプリスター（日本）	4′41″46	KAG	ALL
コズモギャングザビデオ（1P）	8,020,740	相（実在）	ラウンド31
スターブレード（連付き）	1,803,300	変な店員（連射が遅い）	ALL
ウォリアーブレード	102,030	相（差異）	5面
ボンバーマン	16,700	相（逃走）	1-2
達人王	719,440	JAG-H.Sの弟子	5面前半
ハイスコアー募集中	みんな来てね♡	X68-NAM夫	☆全機種ノーマル

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′	1,290,800	ザンギはやっぱりネオソフト	ALLキャラ不明 ノーマル
サボテンボンバーズ（1P）	16,020,200	LV-MAX Y	1周 ノーマル
ソニックウイングス（1P）	919,700	ガイル大きらい人間	2-5 ノーマル
ナイツオブザラウンド（ランスロット）	424,750	SEP-FECT-T.E	7面ボス ノーマル
キャプテンコマンドー（ジェネティー）	202,280	Y.Y	9面ボス ノーマル
ニンジャコマンドー（1P）	914,890	BAD	記載なし ノーマル
タンブルポップ	1,148,900	Z-100 R	ALL ノーマル
餓狼伝説（1P）	673,200	SEP-RECT-T.E	ALL ノーマル
ラストリゾート（1P）	192,600	不敗の奇術師	4面ボス ノーマル
フーピー（1P）	1,210,450	SEP-FECT-T.E	E-1 ノーマル

とうございました。

★プレイシティキャロットTOC（東京）

●当店のMVSは，連射付きが1台あります。『ニンジャコマンドー』や『餓狼』が連射で遊べるぞ。それにしても，『ストIIダッシュ』の永パとはショックですね。　by 宿

★PC早稲田店（東京）

●いよいよ夏がやってまいりました。当店では，夏休み恒例のオールド・ゲームの大量入荷を行なう予定であります。何があるかは来店してみてのお楽しみ。というわけで，ご来店お待ちしております。

（ヒュー・オブライエン・ザ・長老）

★PC巣鴨店（東京）

●『リブルラブル』につづき『マッピー』入荷！今，ナムコが超！熱い。　by 店員うめ

★プレイタウンYOU & YOU石神井店（東京）

●今月より参入させていただきます。ヨロシク。場所は西武池袋線石神井公園から徒歩3分です。　by NAM夫

★プレイスポットすーるぼん（東京）

●大阪梅田の茶屋町にOPENしました「エスパシオ・セガ」はナント女性スタッフ30名!!南欧のイメージの素敵なお店です。どうぞよ

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-2-16　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	700,940	AQUA-MUL-Y.S	5面　4機設定
ストリートファイターII'(リュウ)	1,173,900	T.M	ALL
ストリートファイターII'(KEN)	1,274,900	もてぎ	ALL
ストリートファイターII'(E.本田)	267,600	BAD	ALL
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,170,500	BAD	未クリア
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,057,100	T.M	ALL
レジオネア(フランク)	1,477,850	NOP	ラスボス 4人設定・連付
サンダーブラスター	9,999,990	たけし君	ALL 5機設定 連付
ニンジャコマンドー(ジョー)	2,438,700	NOP	ALL
パイプドリーム(Aコース)	2,205,200	OKA	ALL

ゲームプラザニューヨーク　神奈川
神奈川県鎌倉市大船1-22-26 大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王(連なし)	890,530	ECM-FISCHER	5面ボス 1UP×3
ボンバーマンワールド(1P)	2,157,200	VMT-DANモドキ	ALL 残4 有休使用
魔法警備隊ガンホーキ(連付)	2,057,400	EXCEL-CYR-MSK駒ちゃん	2周ALL 残1 4万落ち
ストリートファイターII'(サガット)	1,684,300	SSC-VAPくん(また来てね)	ALL 爪×2 ケンサガット落ち
ストリートファイターII'(バルログ)	1,448,100	Luck-乱舞	ALL P×23
ストリートファイターII'(春麗)	1,400,400	Luck-乱舞	ALL P×23
ストリートファイターII'(ガイル)	1,347,400	Luck-乱舞	ALL P×20
ストリートファイターII'(ベガ)	1,311,100	Luck-乱舞	ALL P×19
ソニックウイングス(AJ-37・連)	1,388,500	SSI-しげchan	ALL 1万×6
ドンプル(穴うめ・他店でのスコア)	21,897,010	ニューヨークでドンプルやりたい人に	ALL 残6 つながらない

ゲームプラザ遊　新潟
新潟県新潟市弁天1-3-6　☎025-246-7720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ボンバーマンワールド	1,894,000	瑪羅門FAI	ALL
達人王(1P)	524,880	プシケー名人	3面 サンプル版
サンドスコーピオン(1P)	672,300	もーいーです Good・P夫	5面
ナイツオブザラウンド(アーサー)	508,270	1日サラゲー1号、備品朝美	ALL 1UP×3
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	541,030	ぴかそ	ALL 1UP×0
ナイツオブザラウンド(パーシバル)	432,350	ハゲ	7面
ウルフファング(Cコース)	868,340	デスラ-SOH将	ALL 剣
ウルフファング(スペシャル)	3,100,000	どうせ載るなら猿候	ALL 猿候
ソニックウイングス(AJ-37)	1,299,100	らいていな人	ALL 連

プレジャーキャッスル&YOU2　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォリアーブレード(ラスタン)	407,440	CYR-中	ALL
ウォリアーブレード(ソフィア)	412,900	Mr.しおしお君	ALL
★ウォリアーブレード(デューイ)	371,060	Mr.しおしお君	ALL
魔法警備隊ガンホーキ	2,141,700	CYR-MSK	ALL
★64番街	1,969,800	Mr.しおしお君	ALL
サイレントドラゴン(ジョー)	2,514,200	LIE-FER夫	4面ボス
サイレントドラゴン(カトー)	1,870,200	SSC-ASP	3面ボス
★コズモギャングザビデオ(2P)	35,412,280	KUMA&FUM	ALL 100万×4
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,554,400	しぶい人	ALL つめ1 2本落ち
★ウルフファング(Cコース)	977,900	VAG-KIA氏	ALL ※全機種 ノーマル

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'	1,101,700	料理人	ALL 闇ケン
ストリートファイターII'	727,200	ポコペン	ALL 春麗
ストリートファイターII'	847,200	ARCH MAGE WARDNA	ALL ガイル
ストリートファイターII'	1,020,000	武改め鼻血君	ALL バイソン
ストリートファイターII'	1,077,700	ARCH MAGE WARDNA	ALL 闇リュウ
ストリートファイターII'	992,600	闇ポコペン	ALL 闇バルログ
アンドロデュノス	562,500	ポコペン	R-5
コズモギャングザビデオ	9,883,460	ポコペン	GANG31
コズモギャングザビデオ	15,615,530	IYE&WYP	GANG32
サボテンボンバーズ	2,653,700	技中村	R-20

ゲームセンター101&UFO　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G.I.JOE(グレートイジョー)	1,778	邪道、許すまじ!! RYU-麻	2-2 モグラ男 スネークアイ
ストリートファイターII'(ケン)	1,437,500	B.B	ALL P×21
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,278,200	ワイルド野郎	ALL
ストリートファイターII'(本田)	931,000	ワイルド野郎	ALL
ニンジャコマンドー(ジョー)	2,453,960	FGK-クリ丸	ALL
ストリートファイターII'(ダルシム)	1,105,900	岩ゴリ	ALL

ゲームセンターUFO4店集計　東京
東京都町田市旭町1-7-5　☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(隆・以下連付)	1,492,100	月火水シュOターピーOスセーラー福島	PB×19爪×1 ↓以下ノーマル
ストリートファイターII'(E.本田)	1,366,400	「最近東京人が多くてねぇ」BT夫	PB×18爪×1 浴衣 桃色使用
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,556,500	次はキャプコマ4P クリアッス!ONY	PB×ALL 爪×1
ストリートファイターII'(ガイル)	1,477,100	スタンドは「忍られた男」J-G-酒田	PB×23 爪×?
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,442,200	「精進せいよー!」(味皇談) BT夫	TB×17 タル落ち 爪×1
ストリートファイターII'(サガット)	1,533,900	格闘王は高校2年生!?Q8-HAC	すみません 詳細不明です
ストリートファイターII'(ベガ)	1,059,400	「俺が隊長だぁ!」伝説の変態　段・平	すみません 同上です　爪×1
キャプテンアメリカ(鉄男・連必付)	893,002	よろしく俺に チューニング!!BT夫	1cALL 残体力 6
ソニックウイングス(AV-8・連付)	892,600	新発売ケツレンタル屋店長セーラー福島	1c2-4 アリシア×1
ウルフファング(狼牙ヴァージョン)	2,098,100	宜しくケツレンタル屋店員 芸名Aケツ	1cR-10 死臂使用河・俊▲

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セイブカップサッカー(1P・連)	99+α	DES-ILM!? J's-METAL	二人共ALL ノーマル設定
達人王(1P)	946,400	CYR-MST	5面 ノーマル設定
★ボンバーマンワールド(1P)	3,824,000	CYR-TEM武	ALL1UP×6 残×0 ノーマル
キングオブザモンスターズ2(1P)	144,080	GACHAPIN	バトル6 スーパージオン
★ソニックウイングス(F-14)	1,518,500	CYR-MST	ALL ノーマル アメリカ
ソニックウイングス(F-15・連)	1,346,800	CYR-MST	ALL ノーマル 日本
ソニックウイングス(AJ-37)	1,423,100	MCO	ALL ノーマル スウェーデン
ソニックウイングス(AV-8)	1,408,500	N.ARC-IZA (JBULS)	ALL ノーマル イギリス
ソニックウイングス(IDS)	1,428,700	N.ARC-IZA (JBULS)	ALL ノーマル イギリス
★ボンバーマン(1P)	12,217,200	CYR-TEM武	ALL1UP×3 残×0 ノーマル

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王 連	773,110	タケコプター	R.5
魔法警備隊ガンホーキ 連	939,500	横クソ名人太郎	2-2
ストリートファイターII'(サガット連)	1,501,300	ガイル　ウキー ルビンスキー	ALL 3万2ミス
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	468,670	だう　だう	ALL
ナイツオブザラウンド(アーサー)	465,390	東海クリアしろや ORC	ALL
餓狼伝説(東丈)	605,600	殺人世界一男　だう	ALL
★レジオネア(フランク連)	2,362,000	フランクもうやらん すさまG-Rカモネ	ALL GOOD!!
出たな!!ツインビー	3,436,150	あんきパン	2-7 点数犬甘
パワードリフト	6'46"76	ずんたたおらおら小原くん	Cコース
ウォーリーをさがせ!	10面	ずんたた八千代くん	ロボット使用

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王(全てノーマル設定)	1,190,190	あふりーJIN	6めん
ボンバーマンワールド(4Pver)	1,358,700	あふりー田	5-5
X-MEN(4Pver・コロッサス)	267	あふりーJIN	5めん
ストリートファイターII'(リュウ)	1,528,300	T.A	ALL 35R バルおちつめ×1
ストリートファイターII'(ケン)	1,543,200	BON!!BER(ひさびさ)	ALL 2本おちつめ×1
ストリートファイターII'(サガット)	1,491,300	久々くん(LEA)	ALL
ストリートファイターII'(E.本田)	1,222,000	あふりー田	ALL
ストリートファイターII'(ダルシム)	1,259,800	T.A	ALL
ストリートファイターII'(ガイル)	1,301,600	あふりーJIN 初クリア?	ALL
サンドスコーピオン(ロケです)	2,053,200	BOM夫さんと甘夫さんの弟子	2-1 クリアのみ　参考

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングス(AJ-37)	726,600	はやくも失業者か ANDET-H.T	ノーマル,2-2
DNAの反乱	3,932,000	ANDET-フバ夫(助っとSYO会	ノーマル,ALL
ニンジャコマンドー(レイアドラゴン)	3,536,930	ANDET-SYO	ノーマル,ALL
G.I.JOE(スネークアイズ)	2,065	流れ梅大好きANDET-謎の人	ノーマル,ALL
チャンピオンレスラー(コブラ)	73,020,200	僕、流れ梅食べます ANDET-SYO	ノーマル,ALL
64番街(リック)	576,350	ANDET-NG	ノーマル,4ステージ
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,556,400	ANDET-GNP丸	ノーマル,ALL P,ツメ×3
ストリートファイターII'(ガイル)	1,486,200	Y	ノーマル,ALL P
ストリートファイターII'(バルログ)	1,474,000	ANDET-流れ梅大好き忍者丸	ノーマル,ALL P,ツメ×2
ストリートファイターII'(春麗)	1,392,300	C.N.A.	ノーマル,P×21,ツメ×1

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スズカエイトアワーズ(1P)	3'24"21	FLAP・CMEP-TEI	ファーステストラップ 18"61
アンドロデュノス(1P)	1,862,730	FLAP総帥-ANP	2周目6面
G.I.JOE	3,387	FLAP総帥-ANP	ALL 連付 スカーレット使用
スターブレード	2,074,600	No.X	ALL 連付
ソルバルウ(イージー)	467,870	RayZack	84.3%　連付 SFX4　宇宙面
ストリートファイターII'(春麗)	1,422,000	VAPINK!ニセモノに注意!	ALL P×22 ツメ×0
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,418,400	FLAP総帥-ANP	ALL P×20
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,386,000	VAPのニセモノ	ALL P×?
ストリートファイターII'(M.バイソン)	1,267,300	FLAP-ASI	ALL P×?
ストリートファイターII'(ベガ)	949,200	FLAP-CMEP TEI(本物)	ALL

ゲームガレージキャロットたまプラーザ店　神奈川
神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8　☎045-903-4056

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブザモンスターズ2	141,940	多苦多苦レディース ドロンジョ様	バトル6 スーパージオン
ストリートファイターII'(リュウ)	1,426,500	DDT	ALL P×18 W×1 爪×1
ストリートファイターII'(ケン)	1,428,600	TON	ALL P×18 W×2 爪×2
ストリートファイターII'(バルログ)	915,200	S.M	ALL
ストリートファイターII'(E.本田)	76,900	ヤクルト	R-3
ストリートファイターII'(ダルシム)	31,700	巨人	R-2
ストリートファイターII'(ブランカ)	71,700	阪神	R-3
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	29,600	広島	R-2
ストリートファイターII'(バイソン)	39,300	中日	R-3
ボンバーマンワールド	52,300	大洋	1-4 全ゲーム標準設定

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ボンバーマンワールド	1,037,200	KPL-RAG	ノーマル,4-4
ソニックウイングス(F-14)	1,000,200	HARD-NEC	ノーマル,2-6
タンブルポップ	1,000,300	HARD-NEC	ノーマル,10-8
サンセットライダーズ(ビリー)	427,670	SIN	ノーマル,ファイナルステージ
フーピー	774,320	SIN	ノーマル,D-2, H×14
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	204,140	T.PAC-BBC	ノーマル,LV10
ストリートファイターII'(ケン)	1,525,000	YAS やっと出た!!	ノーマル,ALL P
ストリートファイターII'(ガイル)	1,473,500	タルのがしはイタイ! KPL-RAG	ノーマル,P×22 ツメ×3
ストリートファイターII'(春麗)	1,454,900	KPL-HAG	ノーマル,ALL P,ツメ×1
ストリートファイターII'(ベガ)	1,401,200	KPL-HAG	ノーマル,P×23

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アンドロデュノス	1,865,000	FLAP総帥-ANP	
スズカエイトアワーズ	3'18"96	Y.Y	1P 標準 ホンダ
クイズDNAの反乱	10,540,000	かに	ALL 標準
コズモギャングザビデオ	19,346,830	APOら	ALL 800万 100万×2標準
ストリートファイターII'(ガイル)	1,521,000	T.PAC-Y.Y	パ×24 爪×3
ストリートファイターII'(春麗)	1,510,000	RAI	パ×24 爪×3 ザ始ベガ5020
ストリートファイターII'(ブランカ)	1,468,900	FLAP総帥-ANP	パ×21 PC甲府中央より
ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,417,700	ただちくん	パ×17
ストリートファイターII'(ダルシム)	1,365,700	Tiny-DIL	パ×22 爪×1
ストリートファイターII'(ケン)	車19秒残し	KLM	

ろしく。　　担当 セガの宣伝マン

★プレイスポットイーグル（東京）

●第1回『ストIIダッシュ』対戦大会，参加者のみなさま，ありがとうございました。第2回『ストIIダッシュ』大会を8月24日(月)に開催します。みなさまの参加，お待ち申し上げます。なお，当日参加はございませんので，お早めにお申し込みを。　　店員 石

★プレジャーキャッスル&YOU²(東京)

●『ウォリアーブレード』入荷しました。必殺技ボタン＋ボディーソニックで『ストII』に負けない人気です。みなさんやりにきてね。

by しおしお

★ゲームセンターUFO 4店集計（東京）

●最近，スコアネームの中に「美○女戦士セー○ームー○」のネタが多く使われているように，一部の常連に中毒者が発生しております。みなさま，十分注意のうえ御観賞ください。

★ゲームセンターコパIII（東京）

●当店で行なわれた第1回公式『ストIIダッシュ』大会に参加していただいた人どうもありがとうございました。また大会を開催したいと思いますので，よろしくお願い致します。

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′(バイソン)	928,500	BCG	1コイン ALL
ストリートファイターII′(リュウ)	1,021,600	NSR	1コイン ALL
ストリートファイターII′(ケン)	1,372,000	ボンジョルノ 山本吾介	ツメ×2 1コインALL
ストリートファイターII′(ベガ)	759,900	チューバッカ BSP・ITA	1コイン ALL
ストリートファイターII(ガイル)	1,301,900	G'L	ALL ツメ×1

プレイランドナムコジャスコ大町店　長野
長野県大町市九日町2502 ジャスコ大町店内　☎0261-22-8029

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	247,550	いとう	
ボンバーマンワールド	359,000	ACE	3-5までいった
ドラゴンセイバー	80,980	リュウ	いがいだった
ダークシールII(騎士)	199,700	水無月美姫	4面BOSS?
サボテンボンバーズ	11,891,200	いとう	
ナイツオブザラウンド	150,350	XYZ	
サンダーブラスター	2,604,360	いとう	
シュトラール	340,550	TMB-吉田	
ニンジャコマンドー	178,360	いとう	ミイラとあいうちしたよーだ
F-1グランプリ	6′42″364	ARI	祝 初完走!!(コースA)

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	864,080	OR愛誌会-かみらは	5面 イージー 3機 20万エブリ
アンドロデュノス(連付き)	1,943,000	佐々木氏ありがとう GAC-MKC!は	2-6 20才になりました
ニンジャコマンドー(ジョウ・タイガー)	9,784,070	バイトの新人! GAC-ATL!	ALL 連付き ねとるなよ!
ニンジャコマンドー(リュウ・イーグル)	5,322,310	GAC-ZMK!	ALL 連付き
魔法警備隊ガンホーキ(連付き)	1,415,700	GAC-ATL!	2-6 ラスト
ストリートファイターII′(ケン・連付き)	1,537,600	多美ちゃん結婚しようね!GENKI!	ALL つめ×2 永パなんて…
ストリートファイターII′(ブランカ・連付き)	1,519,700	永パでもう終わり?! GAC-TRN	ALL ALLパ
ストリートファイターII′(バイソン・連付き)	1,373,600	せっかくやりだしたのにG-TRN	ALL ALLパ つめ×1
ストリートファイターII′(ベガ・連付き)	1,345,400	GAC-T・SHY BOY!!(ILK)	ALL
鮫!鮫!鮫!(1PVER連付き)	1,721,910	まだ1周もしてない GAC-MKC!は	2面ボス イージー 穴うめ

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンアメリカ	903,400	アイアンA-Z	
餓狼伝説	433,000	GAA	
パロディウスだ!	10,113,200	博くん	
闘神ブレイザーズ	79,500	田中ダル(1コイン)	ALL
雷牙	19,472,830	XXXY	
パンクショット	96pt	DSL	
ストリートファイターII(ブランカ)	958,700	しまピー	
ストリートファイターII(ガイル)	602,000	K,M	
ストリートファイターII(ケン)	1,028,700	GAA	
ストリートファイターII(春麗)	940,900	GAA	

ゲームパレス　静岡
静岡県三島市一番町12-22　☎0559-71-3057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′(リュウ)	1,508,700	BAD	ALL ノーマル
ストリートファイターII′(ダルシム)	1,253,600	キクリン	ALL ノーマル こんなもんでしょ
ストリートファイターII′(ベガ)	1,405,900	伝説から至高へ MrY,N	ALL ノーマル あまいぜ!
魔法警備隊ガンホーキ	1,606,900	ヌカないでヤメないで MGR夫	2-6 ノーマル
ボンバーマンワールド	1,931,700	DAI	ALL ノーマル
達人王	100	ヴマナゾーン(笑)	だれかやって!
シティボンバー	3,403,390	SDI	S+19ノーマル
あやしい対戦(ストII) ガイル対ヨガダルシム	ガイル圧勝 ダルうごけぬ	あれダルがいないぞ そこだ!ガイルパタ・	!きさまの場所は 投げでガイル勝利
ストII′ハメ有り台と、ハメなし台が有りま	す ハメ有り台だとみんな	の顔が、ひきつてる きのせいか!とにか	ように見えるのは く楽しい対戦を
ソニックウイングス(2P同時)	2しゅう3めん	トンカツ大王 SDI	あいしてるよ! 卍丸

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎054-251-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔法警備隊ガンホーキ	1,683,300	mlogm-細波	ALL 1コイン 残1
ドリフトアウト	9′31″15	SGK-ラリー界の帝王	ALL 1コイン ファミリア使用
スズカエイトアワーズ	3′26″11	タイム抜らんからダメか 走り屋M	1P BEST 50″33
アンドロデュノス	382,950	産技軍団NO.2	ST4
ストリートファイターII′	1,235,600	静岡のMAC	ALL RYU
ストリートファイターII′	1,111,900	中国雑技団．団長	ALL CHUN-LI
ストリートファイターII′	907,000	よしだザ	ALL ZANGIEF
ストリートファイターII′	834,300	まるしん君	ALL M-BYSON
ストリートファイターII′対戦大会優勝者	第1回妖怪電人	第2回 妖怪電人	第3回 WAD-MKT-KYO
毎週日曜PM2:00より開催中	第4回 ミッドガルド	第5回 DNA	第6回 ミッドガルド

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′(ケン)			
ストリートファイターII′(ブランカ)			
キャプテンコマンドー(キャプテン)			

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロスII(1P)	2,145,820	超久し振りのおっさん1号	1コイン 4-4 点数低い
サンダードラゴン(1P)	3,098,900	YMK	1コイン8面
ゼクセクス	2,473,700	YMK	1コインALL 残3 1up×2
ストリートファイターII(リュウ)	1,272,700	杉	1コインALL P×20
パンクショット(1P)	154	十河虎丸	1コインALL
バトルシャーク	16,118,210	アメリカン69	1コインALL
サンダーブラスター(1P)	1,411,260	?	1コイン3面
ライフフォース(1P)	478,700	AAA	1コイン面数不明
コラムス	2,665,778	WNK	ジェエル3448 レベル107
SDガンダム	43,350	M	STAGE2

キャノン最前線　愛知
愛知県岡崎市康生通東1-6　☎0564-25-2612

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔法警備隊ガンホーキ(1P・連)	2,134,200	やる時間がぜんぜんないよた	2周ALL
G.I.JOE(スカーレット)	3,510	IML-CYR -PET	ALL スカーレット
ソニックウイングス(F-18)	920,300	IML-CYR -PET	2-5
ソニックウイングス(AJ-37)	1,328,900	クリアしただけ! PET	ALL
達人王(1P)	964,720	MOL	5面
クイズDNAの反乱(1P)	10,345,000	TPL	ALL
ブレイゾン(1P)	4,511,500	井口のリュウに勝てん男	ALL ノーミス P×5
コズモギャングザビデオ(1P)	15,074,860	AKIた	ALL 残0
アラビアンファイト(1P)	14,390	剣の使配人	7-1
魔法警備隊ガンホーキ(1P)	2,126,700	まだまだアマゾーた	2周ALL

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王(連なし)	920,770	さえない軍団MOL	5面ボス前
スズカエイトアワーズ(1P)	3′18″76	ゴルフ完全財北JJY	BEST LAP 48″43
アンドロデュロス(連なし)	1,733,030	名古屋龍王会龍神組 総長キチガイE.T	3-5 次は サンドスコーピオン
ボンバーマンワールド	752,900	えくすたあ	5-3
魔法警備隊ガンホーキ(連なし)	2,081,700	OJO夏-のりピー	2周ALL1周目 118万4万おち
アラビアンファイト(ラマーヤ)	22,350	SZKま	ALL 1ミス
ウルフファング(スペシャルコース)	ALL	名古屋龍王会竇竜友の会会長カマダくん	竇竜 アイアンクロウはヘリーケー
ストリートファイターII′(リュウ)	1,411,600	ザンギEX	ALL穴穴穴穴穴 穴穴穴穴穴穴穴
ストリートファイターII′(ケン)	1,539,000	AZE・ひろし ひとしじゃないよ	ALLううううう うううううううう
ストリートファイターII′(ザンギエフ)	1,365,500	神宮前のマスター	ALLめめめめめ めめめめめめめめ

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王(1P)	859,230	VMT-RED	5面 ノーマル設定
ストリートファイターII′(ガイル)	1,371,200	ガルフのガイル少佐	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII′(ケン)	1,304,400	ゴレンジャー	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII′(ザンギエフ)	1,083,600	元来ケン使い AHO改めNEU	ALL ノーマル設定
出たな!!ツインビー(1P)	4,286,500	VMT-RED	ALL,1ミス ノーマル設定
グラディウスII(新Ver.4)	10,000,000+α	J・MACた	12-7,残28 ノーマルα連射
グラディウス	2,677,400	やはり最難関た	6-4,α連射 ノーマル設定
ファイナルラップ2(モナコ)	2′35″95	31木村	完全1P ノーマル設定
黄金の城	306,600	ZEO	復活しました! りに来るしか!
PCC星ケ丘杯ストリートファイターII大会	毎日やってます IIです	お問合わせはお電話またはお手紙で	田坂，小林まで 遠征大歓迎!

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII′(ケン)	1,575,500	Z・O・O	爪×3 ALL ガイル落ち
ボンバーマンワールド(バトルゲーム)	LEVEL+α	WZH	RATE0.785 11Wins
その他のGAMEについて			
ハイスコア募集中。お			
ンホーキや，ストIIダ			
ッシュがねらいめか!?			
遠征の方，お待ちし			
ております わからな			
い時は，ご連絡を			

ゲームズウィル　京都
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	1,023,400	奈良→大阪→京都 DEVICE-H.Y奈	6面
セイブカップサッカー(90秒設定)	99+α	JOHNNY	ALL ランクA イングランド
アンドロデュノス	10,000,000+α	尿意がライバル×1 GOL屋ま真	9-4で達成 残11 連付き
クイズDNAの反乱	10,649,000	NAK	ALL 87%
ボンバーマンワールド(バトルゲーム)	レベル9+α	WZH,両手いっぱいのジョニーの2名	ともに9勝 0.750
ソニックウイングス(F-14)	1,002,100	大黒屋	2周目6面 連付き
ストリートファイターII′(サガット)	1,666,700	CYCLONE-NEC	P×21 爪×1 ガ,ク,ザ落ち
ラストリゾート	834,000	UKA(団栗君)	ALL 残0 連付き
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	566,020	DEVICE-SEI	ALL 1up×0
プリルラ	298,120	LSD	ALL 残0 2P側使用

プレイシティ NASA 杉本町　大阪
大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★達人王(1P側)	1,224,600	DEVICE-SEI	6面中ボス後 全機種工設です
ストリートファイターII′(ガイル 連)	1,631,600	-スクープ- ストII′で永パ!!	ALLパ 爪×3 永パ未使用
ストリートファイターII′(ベガ 連)	1,546,800	情報提供 京橋ムーの方々	ALLパ 爪×3 永パ未使用
ストリートファイターII′(E.本田 連)	1,517,100	ダルシム以外の11キャラで確認	ALLパ 爪×2 永パ未使用
ソニックウイングス(F-14 連)	1,496,600	DEVICE-ZZZ	2周ALL ロケット×2
★キングオブドラゴンズ 必付	3,580,000	ゆかchanFC-林檎プロ-DEN	ALL ファイター使用
★アラビアンファイト(ラマーヤ 必付)	32,040	DEVICE-バへ研てってけ炎翔	ALL
★アラビアンファイト(ゴルドー 必付)	29,560	DEVICE-バへ研てってけ炎翔	ALL
★アラビアンファイト(ダッタ 必付)	32,250	DEVICE-バへ研てってけ炎翔	ALL
★円卓の騎士(ランスロット 必)	594,960	DEVICE-SEI	ALL 1up×0

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ニンジャコマンドー(RYU連付)	11,105,920	Mr.岡野君	ALL
★G.I.JOE(連付)	3,549	IML-CYR-PET	ALL ノーミス ロードブロック
ソニックウイングス(IDS連付)	1,496,400	ゆかchanFC-Xenom鳩	2周ALL 1万×6
★ストリートファイターII′(ダルシム連付)	1,558,400	唯一の生存者? HYAKU-UGF	ALLパ 34本 つめ×3
★キャプテンコマンドー(キャプテン連必付)	324,810	CYCLONE-R.T	ALL ハガー×1
★キャプテンコマンドー(ショウ連必付)	342,240	CYCLONE-R.T	ALL ハガー×1
★ドンプル	21,750,590	J.G.K-ALL 副	全32面クリア 残0
ストリートファイターII′(ザンギエフ連付)	永パ	送るものがなくて 困ってます	新製品が入らない
ストリートファイターII′(春麗連付)	永パ	やる気なし!	クソゲーしか入らない 材場星遅
ストリートファイターII′(E.本田連付)	永パ	ストII本田のビデオ有ります 1/1万	よゆう! by CSTゆ

by 店長&常連

★プレイランド長岡駅前店（新潟）

●ビデオゲームALL26インチ50円，『ストII&ダッシュ』11台，対戦台，50インチ筐体ダッシュがあるよ。もちろん，NEWゲームは，大型ビデオゲーム問わず，ほとんど入ってくるよ。

★ゲームセンター101&UFO（新潟）

●夏休みにぜひ一度ご来店ください。店員一同お待ちしております。遠征も大歓迎です(OLDゲーム入荷予定あり)。　by RYU-麻狂

★プレイランドナムコジャスコ大町店(長野)

●今，ハイスコアをベーマガに載せるチャンス！とにかくゲームをプレイしたら，スコアをノートに書き込もう！

★ゲームパレス（静岡）

●『ストIIダッシュ』対戦大会7月12日から毎週日曜日午後5時からやってます。ちなみに受け付けは，月～土までです。自分は強いという人，どんどんきてください。

担 M, rY, N

★ゲームプラザイエローハット（愛知）

●イエローでも，やはり熱い闘いは，デコゲーしかない!!『狼牙』や『ダークシールII』

チャレンジャー関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンキージェット	459,200	ニセ糸コンニャク	4-6
ソニックウイングス（キース）	1,137,500	門内"AHO"利雄	2-7
ストリートファイターII'	1,578,600	MrEBI君	KEN ツメ×2 ALL
ストリートファイターII	1,658,200		GUILE
G.I.JOE（ロードブロック）	3,449	TIL-修崎浩斗	1周ALL
コズモギャングザビデオ（2P）	32,090,110	BOSTON &LON	5ミス ALL
スズカエイトアワーズ	3'19"75	YSRの人 ぱくす	ALL 1Pプレイ
サイレンドドラゴン（JOE）	554,600	RNF	R2
サンドスコーピオン	293,000	RNF	R3
クイズ大捜査線（スゴロク）	残3400G	[illegible]	ALL イージー ライフ5

ハイテクセガ神戸　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-392-1540

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	1,145,160	ベジータま組	6面中ボス後
ソニックウイングス 連（AJ-37）	1,480,700	SADま組	ALL 3ミス 1万×4
ソニックウイングス 連（IDS）	839,900	祐ちゃんFC T.N犯	2-5
★コズモギャングザビデオ 連（1P）	25,235,970	ベジータま組	ALL 1ミス 100万×4
★ダイナミックカントリークラブ	－13	JGK-はしおかま	ALL E×2,B×9
ストリートファイターII' 連（ケン）	1,630,900	永パ発覚で半泣き MARUま組	ALL パ 爪×3
ストリートファイターII' 連（ダルシム）	1,455,300	ベジータの連れ辻	ALL 爪×3 15-5-2
ウォーリーをさがせ!	2周目3面	SADま組（サポート有り）	入荷初日
出たな!!ツインビー（穴ウメ）	4,594,450	ベジータま（ベル×1逃し）	全2周クリア ノーミス
雷電 連（2P側）	4,600,530	YSL（見始め見納め）	2周目5面

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（リュウ）	1,554,300	SSAW-KGR J	ALLパ 爪×2 R.32
ストリートファイターII'（ケン）	1,595,300	まだまだやる SSAW-KGR T	ALLパ 爪×3 R.33
ストリートファイターII'（春麗）	1,443,300	FIA-ATP宅横	3万×2落ち 爪×1
ストリートファイターII'（ガイル）	1,473,800	カラオケ97点! みちのくひとり旅	[illegible]
ストリートファイターII'（ブランカ）	1,550,700	ザンギが伸びない 電気屋さん	5万×1,爪×1 R.33
ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,608,700	電気屋さん	3万×2,爪×1 R.35
ストリートファイターII'（バイソン）	1,321,900	カラオケ98点 パパの歌	知らへん
ストリートファイターII'（バルログ）	1,399,400	K.K	3万×1,5万×2 爪×0
ストリートファイターII'（サガット）	1,515,500	わっほう! YAY-YMK	3万×2,爪×1 8万×7
麻雀Gメン'89（穴ウメ）	ALLクリア	[illegible]	CREDIT×いっぱい

ゲームスペース姫路店　兵庫
兵庫県姫路市駅前町246 姫路神友ビルセンター会館2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（ブランカ）	1,510,500	CYR-NTT-星百合-WIZ平	ALL 爪×0 13-6-2
ストリートファイターII'（ダルシム）	1,391,000	期待の新人!! G・WAX-TAR	ALL 爪×3 13-6-2
ストリートファイターII'（春麗）	1,205,900	かなみか志津香か? SVR-ADC姫	ALL 爪×1 10-5-1
ソニックウイングス（IDS）	1,107,900	魔想志津香FC! SVR-ADC姫	2周目7面中ボス 相撃ち!
ソニックウイングス（AJ-37）	921,900	SC-155を持つカエル! YUN平	2周目5面 全ノーマルです
ソニックウイングス（AV-8）	522,300	ロッテリアか吉野屋か LAG-Y.A	R-7 ナディアパワー使
サンセットライダーズ	574,430	テスト中!! ～ぶっちゃ～	2周目3面 全部連なし
ヘクシオン（バックスラッシュ）	35,812	駅ソバ研!みずがめ AQUARIUS!	Lv13 Line61
ゆうゆのクイズでGOGO	254,960	バン!!4枚!! MJN-プロ	ALL 科学＋ゆうゆ
アウトゾーン（連なし）	7,675,060	犯に入会!! R・T-MAP無犯	4周目ラスボス! 400%

ゲームセンターピノキオ&ラポス　兵庫
兵庫県明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,483,700	8万落ち弱小NEZ	ALL 13-6-1
ストリートファイターII'（ブランカ）	1,451,600	CYR-ハイエナ君	ALL ?-6-2
達人王	655,940	FUN	5面
ソルバルウ	555,460	うし スポポポポポ ポポポポポポ ポ	ALL SP×3 79.8%
ボンバーマン（ノーマル）		だれかやってくれー	
ボンバーマン（バトル）	WIN 3	らくじゅ	4人同時があつい
ニンジャコマンドー	7,647,870	CYR-WIZ	ALL
第1回ストリートファイターII'大会	トーナメントです	優勝 石井ベガ 準優勝 竹田リュウ	参加者67名（6月7日）
第2回ストリートファイターII'大会	上文と同じ	優勝西岡ダルシム 準優勝 竹田リュウ	参加者64名（7月5日）
フック（ピンボール）	390,766,550	TAK弱小 B・Sハンター	

ウィルトークタイトー和歌山店　和歌山
和歌山県和歌山市美園町5-1-8　☎0734-26-1191

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（サガット）	48人抜	ぼのぼの	俺が再び世界一になるまで 以下略
ストリートファイターII'（ダルシム）	17人抜き	C・B	ヨガの天下をとりもどすのだ
ストリートファイターII'（ガイル）	1,389,800	GILGAMESH Withいちま♥	[illegible]
ストリートファイターII'（ケン）	1,388,400	GILGAMESH Withいちま!	ガイルはP.B 22回 ケンは?
ギャラクティックストーム	9,996,150	新代ギャラクティックダンサーT	パシフィスト×2 エリア8
ソニックウイングス（F-14）	1,093,200	KID-M.T必死	2周目7面
ダライアス（旧の新バージョン）	6,274,130	嵐を呼ぶ予備校生 ますちゃん	ACFJOTY ALLクリア
G.I.JOE（スネークアイズ使）	1,233	ロリコット星王子 うしっさん	2-1
ストリートファイターI	807,600	嵐を呼ぶ予備校生ハステルさぶちゃん	ALL
エイリアンズ	610,100	みんなやってる? KA君改猫子	2-2面

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サボテンボンバーズ（わんぴ）	46,052,600	MOL	1コイン100面
ソニックウイングス	1,308,300	RPM-SCP	1コインALL IDS
ダークシールII	421,900	RPM-SYD	1コインALL バード使用
ダークシールII	368,400	ついに1コインクリア FER	1コインALL エルフ使用
ニンジャコマンドー	6,049,270	RPM-VTR	1コインALL ジョータイガー
ニンジャコマンドー	3,284,100	RPM-VTR	1コインALL レイアドラゴン
ストリートファイターII'	1,412,600	マイハニー アーリヌさまRVF	1コインALL チュンリー
ストリートファイターII'	1,202,800	RPM-SYD	1コインALL M.バイソン
アンドロデュノス（1P）	1,005,370	RPM-VTR	1コイン8面
アンドロデュノス（2P）	2,254,530	RPM-EXE RPM-VTR	各1コイン 2周目8面

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（ダルシム）	1,232,000	VTR	ALL
ストリートファイターII'（バイソン）	1,123,500	NQB	ALL
ストリートファイターII'（リュウ）	1,223,600	MKO	ALL
サボテンボンバーズ（1P）	48,664,300	MOL	99面
スズカエイトアワーズ	3'22"40	"ペ"ガンボーイ	
ボラックス	874,100	ポミ	3面ボス
雷電	3,352,820	Mr.シロート	2-1 イージー

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2　☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブザモンスターズ2	517,760	住研-まか	ALL アトミックガイ
アンドロデュノス	6,100,560	住研-あいれまー	6-3
ウルフファング（Cコース）	833,200	住研-NHV	ALL 月光使用
ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,410,000	住研-まか	ALL
ストリートファイターII'（バルログ）	1,404,000	住研-GDF	ALL
ストリートファイターII'（ベガ）	1,038,900	DOS	ALL
達人王	640,190	まかさん	4面ボス
ゴルフィンググレイツ	－6	くんちほふ先生	ALL
今日はこれまで		住研-あいれまー	
NEWGAMEがない		住研-あいれまー	

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブザモンスターズ2（1P）	585,710	まかさん	ALL アトミックガイ使用
★キングオブザモンスターズ2（1P）	729,440	まかさま	ALL サイバーウー使用
達人王（1P）	709,250	注	5面
ストリートファイターII'（バルログ）	1,421,400	住研-GDF	ALL
ストリートファイターII'（春麗）	1,207,500	すほう3号	ALL
ストリートファイターII'（ガイル）	1,162,800	H.S	ALL
ストリートファイターII'（ベガ）	1,095,100	すほうベガ	ALL
ストリートファイターII'（本田）	1,048,700	MAD	ALL
出たな!!ツインビー	3,381,550	コ研BAL	2-5
空牙（SILPH連）	4,856,280	[illegible]	ALL 打倒：TAだ

ゲームファンタジアJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニンジャコマンドー（ジョー使用）	2,464,870	OPA	ALL 残×0
ストリートファイターII'（サガット）	1,251,500	KAI	ALL
サンドスコーピオン		ハイスコア募集中	
ダークシール2		ハイスコア募集中	
サイレントドラゴン		ハイスコア募集中	
ボンバーマンワールド		ハイスコア募集中	
達人王		ハイスコア募集中	

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	5面	数名はまりまくり! むずすぎる?	全機種 ノーマル設定です
ボンバーマンワールド（ノーマル）	2,292,300	JAN	ALL 残5
ボンバーマンワールド（バトルモード）	WIN 14	M.T	レベル9＋α 1コイン
魔法警備隊ガンホーキ	2,059,700	わいわい まだまだこれから?	ALL
ヘクシオン（ノーマル）	LINES 160	明石家たるる	1千万＋α レベル46
ヘクシオン（ロング&ワープ）	LINES 1091	明石家たるる	1千万＋α レベル329
ストリートファイターII'（サガット）	1,746,500	ベーマガ君K・I?	ALLパ
ストリートファイターII'（ガイル）	1,540,000	PIA-M.T もうやめ!	ALLパつめ×2
ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,453,300	BAD!	ALL P×20
ストリートファイターII'（春麗）	1,422,400	VAL	ALL P×23 つめ×1

ウィルトークタイトー空港通り店　愛媛
愛媛県松山市南斉院町17-5　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニンジャコマンドー（レイア）	3,010,200	SUR-ARX犯	ALL
ニンジャコマンドー（ジョータイガー）	2,422,470	SUR-R.T犯	ALL
ニンジャコマンドー（リューイーグル）	2,427,500	SUR-ARX犯	ALL
ストリートファイターII'（リュウ）	1,257,000	あ～べ巨ビー	ALL
サイレントドラゴン	2,406,700	SUR-ARX	カトー4面 林レベル
シュトラール	999,999	SUR-R.T犯	ALL ノーマル
イメージファイト	829,000	ミラクルEIJ	2-4
コラムスII	90,205	SUR-Y.T犯	7面
ギャロップ	612,220	SUR-R.T犯	2-G
ゴークス	1,080,330	SUR-R.T犯	ALL

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（ベガ）	1,127,300	・Z・	レベル最強 ALL
ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,138,200	順	ALL
ストリートファイターII'（バイソン）	988,600	朱雀	ALL
ストリートファイターII'（ケン）	1,437,300	希	ALL
ストリートファイターII'（サガット）	1,051,700	ZERO	ALL
ストリートファイターII'（リュウ）	1,342,000	希	ALL
ストリートファイターII'（バルログ）	1,366,200	RVF	ALL
ストリートファイターII'（ブランカ）	1,009,400	順	ALL
ストリートファイターII'（ガイル）	1,137,400	Q.	ALL 爪×1

ホワイトハウス箱崎店　福岡
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル　☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	922,010	INDICK-ROBOCOP2	5面
ソニックウイングス（F-18・連）	646,400	by チョフ	2-1
ソニックウイングス（FSX・連）	671,700	WGFC-もつなべ	2-2
ソニックウイングス（F-15・連）	760,000	WGFC-もつなべ	2-3
ソニックウイングス（JAS-39・連）	762,400	WGFC-HRK	2-3
ソニックウイングス（AV-8・連）	938,600	WGFC-HRK	2-6
ストリートファイターII（ブランカ・連）	1,761,200	ACE	ALLP D×46 爪×1
ストリートファイターII（ダルシム・連）	1,684,400	JKR	ALLP D×42 爪×6
ガンフロンティア 連	1,856,500	WGFC-DUE	ALL 残2
クイズ三国志（ロースコア部門）	8,000	WGFC-SIN	ALL 呂布使用 95.2%

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コズモギャングザビデオ	17,532,310	KFC-LIM	ALL,4ミス 100万×1
達人王	967,650	INDICK-APL	5面ボス
ストリートファイターII'（リュウ）	1,481,000	KFC-LIM	ALL,2ミス
ストリートファイターII'（ダルシム）	1,090,600	KGC-KAZU	ALL
スズカエイトアワーズ（1P）	3'18"25	INDICK-JP	ノーマル
ソニックウイングス（F-14）	924,200	KGC-KAZU	2-5
ソニックウイングス（AJ-37）	970,200	KFC-LIM	2-5

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セイブカップサッカー	62pts	SRQ	ALL
★スズカエイトアワーズ	3'16"41	G.M.C.猿家派	ALL
ボンバーマンワールド	2,861,100	G.M.C.みやさん	ALL
クイズDNAの反乱	14,309,000	G.M.C.みやさん	ALL
達人王	480,790	住	ワープボタン 2-2
ファンキージェット	1,675,800	G.M.C.みやさん	

『エドワードランディ』もあるぞ。クソゲーなんかに負けないぜ!!他には『ハードパンチャー』も、グーッドテイスト。

★WTT和歌山店（和歌山）

●うちの店は、『ストI』を筆頭に『ファイナルファイト』『ストII』『ストIIダッシュ』とカプコンの格闘ゲーム・シリーズがそろっています。ファンの人はぜひ遊びにきてください。

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-6616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII（ザンギエフ 連）	1,727,300	祝!? アトロポス 再登場記念 ACE	ALL パ 爪×0 D×46
★ストリートファイターII（ブランカ 連付）	1,799,100	カリス先生ヨーン君はまだですかACE	ALL パ 爪×2 D×48
ストリートファイターII（リュウ連）	1,693,600	なんで爪2か わからんね 文	ALL パ 爪×2 D×53
ストリートファイターII'（ケン）	1,492,100	ですが ケン坊	ALL P×23 爪×0 D×?
ストリートファイターII'（ブランカ）	1,423,600	150万へリーチ! しょう油二代目	ALL P×22 爪×0 D×?
ヘクシオン（ノーマルモード）	7,622,764	いきなりおわった! おやぢT	ライン 2165 レベル 592
ストリートファイターII（穴うめ）	真空投げ 105回	すげえぜ! ケン坊	D×6 ベガで 死亡
ストリートファイターII（SFC版）	1,201,900	流し屋	リュウ ALL P,D,爪×?
ストリートファイターII（SFC版）	1,078,200	TOM	春麗 ALL P,D,爪×?
ほんとにストIIだけしかしとらんみたいだ	他にするゲームあるでしょ	達人王 ボンバーマンワールド、他	しなさいってーの んとに もお～

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サボテンボンバーズ	776,200	西部のヒーロー、テリー	STAGE14
ソニックウイングス	548,102	イーグルドライバーリュウ	
キングオブザモンスターズ2	125,670	バルタン星人	BATTLE7
ニンジャコマンドー	892,180	猿飛の弟子	
達人王	365,150	赤い彗星ジョー	STAGE2
魔法警備隊ガンホーキ	359,104	覇邪の封魔王	STAGE5
レジオネア	345,300	一匹狼エトウ	
コラムス	36,309,535	謎の宝石商人	LEVEL295
ボンバーマンワールド	320,900	さすらいのゲーム小僧	AREA3-1
スーパーバレー'91	114,800	なかがいちだあー	ALL

サミーハウス　長崎
長崎県島原市白土町1033-6　☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（ケン）	1,500,200	窓辺のマーガレット ベンジャミンYS・	ALL P
ストリートファイターII'（ケン）	1,468,700	Chon-えが	ALL
ストリートファイターII'（ケン）	1,420,800	K・T	ALL
コズモギャングザビデオ（2Pトータル）	24,658,530	C-BOLT MIR VIC	ALL
ソニックウイングス（AJ-37）		YS・～	7面スペースシャトル
ストリートファイターII'（ブランカ）	991,700	DAI うおっうおっうおっ	ALL
達人王（1P）	464,560	弟切らあYS・	まだ3面
達人王（1P）			

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

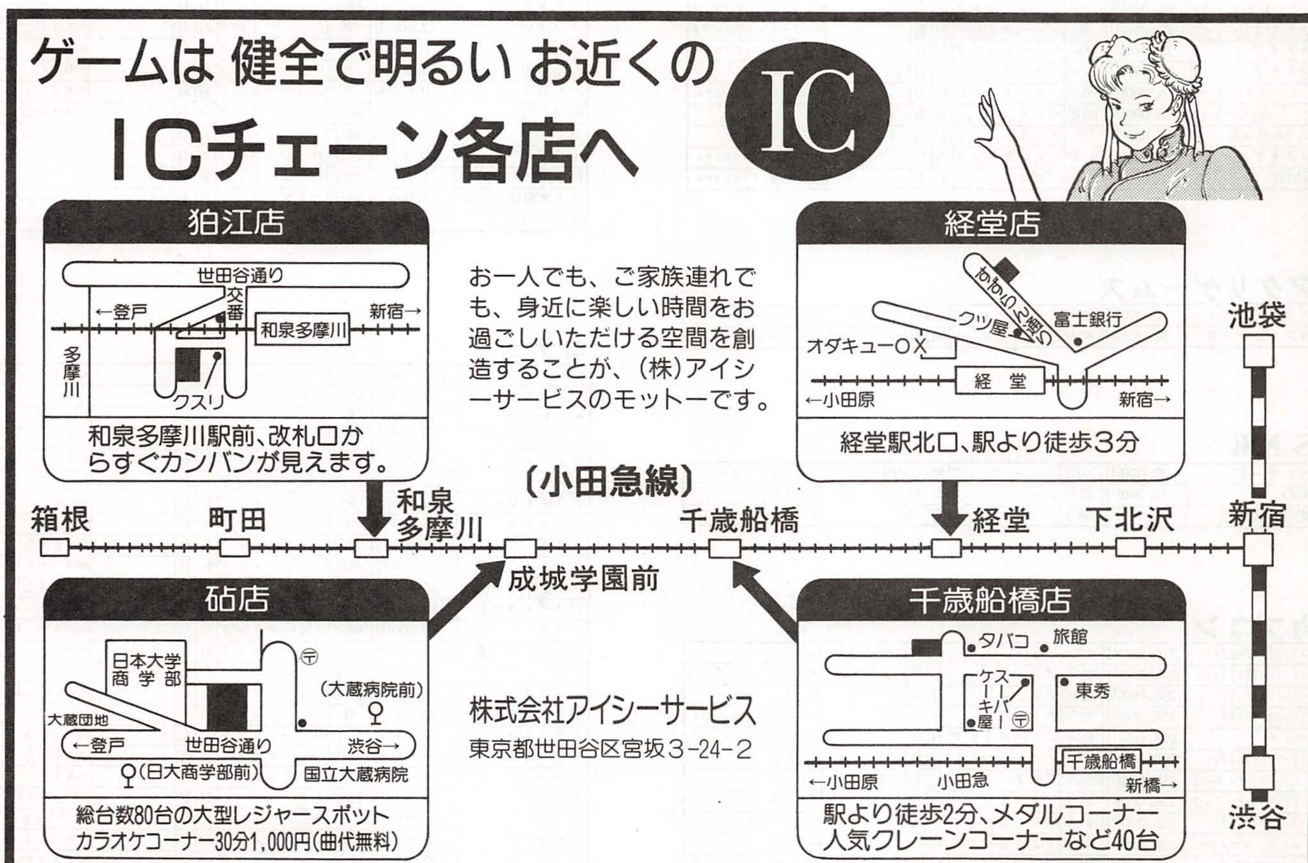
タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	542,790	DG²-HSZ	4面 イージー設定
ボンバーマンワールド	509,500	LIM	4-2 ノーマル設定
ダークシールII	174,500	G.F	4面ボス（ナイト） イージー設定
ソニックウイングス（2P同時）	1,062,700	DG²-HSZ AND AER	5-6 スウェーデン ノーマル設定
ソニックウイングス（1P）	606,600	DG²-HSZ	2-1（英2P側） ノーマル設定
餓狼伝説（ジョーヒガシ）	406,400	J.H	ALL ノーマル設定
ボンバーマン	490,300	Y.B	4-3 ノーマル設定
F-1エキゾーストノート（ノーマル設定）	0'50"17	NOR	POINT200 （M.T）
スーパーバレー'91	118,830	I.T	ALL ノーマル設定
ドラゴンスピリット	501,030	AEREM	ALL（ライフ3） ノーマル設定

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトレジスタンス	36,200	平野　晋二	小学4年生
ソニックウイングス	429,400	松隈　佳行	よびこおせい
ストリートファイターII'	711,600	田中　有輔	中3年生
ストリートファイターII'	601,800	馬場　拓也	中3年生 10面
ストリートファイターII'	522,000	大塚　誠	中3年生
戦国伝承	15,000	大崎　淳一	南山 2面
ストリートファイターII'	398,300	石本　誠二	長崎工業高 6面
キングオブザモンスターズ2	41,200	松本　美則	2面
テトリス	72,057	森　和明	長崎大学 工学部 レ-19
セイブサッカー	2点	前田　道	中2年生 2面

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スズカエイトアワーズ（1P）	3'19"63	Jhon Kocinski	
スズカエイトアワーズ（2人同時）	3'20"13	Jhon Kocinski	
ストリートファイターII'（1P）	1,385,900	MGF-仁	1コイン ベガ P×22 ツメ×3
魔法警備隊ガンホーキ	1,218,500	H.T	1コイン 2-5
上海II	544	K.K	1コイン 4面
	50		



・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE
クラシック　ガイド

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
アンダーカバーコップス	188,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ボンバーマン	65,000円	'91年	アクション	有	有		カナヤ商会
サンダーブラスター	60,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
クロスブレイズ	50,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ボンバーマン	45,000円	'91年	パズル	有	有		㈲テクナート
ボンバーマン	41,000円	'91年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内
最後の忍道	30,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ギャロップ	28,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
エアーデュエル	28,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
X・マルチプライ	28,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
イメージファイト	28,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
R・タイプII	25,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
R・タイプ	22,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
R・タイプ	20,000円	'87年	シューティング	有	有	M72	カナヤ商会
イメージファイト	18,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ボンバーマンワールド	13,000円	'92年	パズル	有	有		㈲テクナート
スパルタンX	10,000円	'年	FGT	有	有		㈱KIC
R・タイプ	10,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
四川省	5,000円	'89年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル

アタリゲームズ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ブラステロイド	53,000円	'87年	シューティング	無	有	パドル1ケ付	㈱メッセサンオー
ガントレットII	36,000円	'87年	アクション	無	有	ハーネス別売5000円	㈱メッセサンオー

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バンガード	29,000円	'80年	シューティング	無	有	海外バージョン	㈱メッセサンオー
ASO	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
航空騎兵物語	8,000円	'88年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ストリートファイターIIダッシュ	245,000円	'92年	FGT	有	有	即納・税込み	㈱KIC
ストリートファイターIIダッシュ	245,000円	'92年	アクション	有	有	税込新品	㈱イエローバッグ
ストリートファイターIIダッシュ	238,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ストリートファイターIIダッシュ	228,000円	'92年	アクション	有	有	新品	㈱キョーワインターナショナル
バース	208,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ストリートファイターIIダッシュ	200,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ストリートファイターII	150,000円	'年	FGT	有	有	国内版	㈱KIC
ストリートファイターII	135,000円	'91年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ストリートファイターIIダッシュ	135,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
キャプテンコマンドー	120,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ナイツオブザラウンド	105,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
キャプテンコマンドー	105,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
大魔界村	88,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
天地を喰らう	88,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ナイトオブザラウンド	85,000円	'92年	アクション				幻夢幻夢
ワンダー3	85,000円	'91年	アクション	有	有		幻夢幻夢
キャプテンコマンドー	85,000円	'91年	アクション	有	有		幻夢幻夢
マジックソード	80,000円	'90年	アクションシューティング	有	有	CPシステム	カナヤ商会
天地を喰らう	75,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ファイナルファイト	75,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
マジックソード	70,000円	'90年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ファイナルファイト	70,000円	'89年	アクション	有	有	税込	㈱イエローバッグ
スーパーパン	30,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
魔界村	20,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
1943改	18,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
エグゼドエグゼス	18,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
1943	18,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
1943	15,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ソンソン	12,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
1942	10,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
戦場の狼	10,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
バルガス	10,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
戦場の狼	10,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ソンソン	10,000円	'84年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
マッドギア	10,000円	'88年	カーレース	有	有		㈱キョーワインターナショナル
F-1ドリーム	8,000円	'89年	カーレース	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クイズ殿様の野望	5,000円	'91年	クイズ	有	有	パネルなし	アップル㈲ママトップ内
クイズ三国志	5,000円	'91年	クイズ	有	有	パネルなし	アップル㈲ママトップ内

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
Xメン	158,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
アステリクス	80,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ゼクセクス	55,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
サンセットライダーズ	50,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
グラディウスII	50,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ゼクセクス	50,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
グラディウスII	50,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
ゼクセクス	45,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
グラディウスII	45,000円	'88年	シューティング	有	有	ツイン16システム	カナヤ商会
グラディウスII	42,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー
グラディウスIII	40,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスIII	40,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
グラディウスII	38,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
グラディウスIII	38,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
エスケープキッズ	35,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
ゼクセクス	33,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
グラディウスIII	30,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	30,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパーコントラ	28,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
TMNT	28,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ライフフォース	27,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
サラマンダ	25,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
グラディウス	23,000円	'85年	シューティング	有	有	電源付ハーネス別売5000円	㈱メッセサンオー

ビデオゲーム中古基板情報

A-JAX	22,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
コントラ	20,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
ハスラー	18,000円	'年	ビリヤード	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
イーアルカンフー	15,000円	'年	FGT	有	有		㈱KIC
ジャイラス	15,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
サーカスキャリー	8,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
パンクショット	5,000円	'90年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内
サーカスチャーリー	5,000円	'87年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

64番街	50,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
銀河任侠伝	25,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
銀河任侠伝	20,000円	'87年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
エクセライザー	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファンタズム	10,000円	'91年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内
エクセリオン	5,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル

セガ

ウォーリーをさがせ	168,000円	'92年	パズル	有	有		㈲テクナート
アラビアンファイト	100,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
スパイダーマン	68,000円	'91年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内
コットン	50,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ゲイングランド	40,000円	'88年	アクション	有	有		幻夢幻夢
DDクルー	40,000円	'91年	アクション	有	有		幻夢幻夢
シャドーダンサー	35,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ゴールデンアックス	35,000円	'年	アクション	有	有	16B	㈱KIC
DDクルー	33,000円	'91年	アクション	有	有	ロムキット15.000	㈱キョーワインターナショナル
エイリアンシンドローム	30,000円	'87年	シューティング	有	有	システム16A	カナヤ商会
ムーンウォーカー	30,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
シャドーダンサー	28,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット10.000	㈱キョーワインターナショナル
エイリアンシンドローム	25,000円	'87年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ゴールデンアックス	25,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
コットン	25,000円	'91年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
クイズ宿題を忘れました	25,000円	'91年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
ファンタジーゾーン	25,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱KIC
ムーンウォーカー	25,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット8.000	㈱キョーワインターナショナル
エイリアンストーム	25,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット8.000	㈱キョーワインターナショナル
スケ番雀士竜子	25,000円	'87年	麻雀	有	有	ロムキット15.000	㈱キョーワインターナショナル
アレックスキッド	25,000円	'86年	アクション	有	有	ロムキット15.000	㈱キョーワインターナショナル
忍者プリンセス	22,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
ファンタジーゾーン	20,000円	'86年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
アッポー	20,000円	'年	FGT	有	有		㈱KIC
テトリス	18,000円	'88年	パズル	有	有		幻夢幻夢
サンダーフォースAC	18,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダンプ松本	18,000円	'86年	プロレス	有	有	ロムキット8.000	㈱キョーワインターナショナル
テトリス	18,000円	'89年	パズル	有	有	ロムキット8.000	㈱キョーワインターナショナル
ファンタジーゾーン	16,000円	'86年	シューティング	有	有	ロムキット8.000	㈱キョーワインターナショナル
チョップリフター	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
アッポー	15,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
MVP	15,000円	'90年	野球	有	有		㈲テクナート
フラッシュポイント	15,000円	'89年	パズル	有	有		㈲テクナート
タイムスキャナー	10,000円	'87年	ピンボール	有	有		幻夢幻夢
フラッシュポイント	10,000円	'89年	パズル	有	有	税込	㈱イエローバッグ
MUP	10,000円	'90年	野球	有	有	税込	㈱イエローバッグ
MVP	8,000円	'90年	野球	有	有		幻夢幻夢
コラムスII	6,000円	'90年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

サイレントドラゴン	158,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
プリルラ	105,000円	'91年	アクション	有	有	税込	㈱イエローバッグ
プリルラ	85,000円	'年	アクション	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
ガンフロンティア	75,000円	'年	シューティング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
メタルブラック	70,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
プリルラ	68,000円	'91年	アクション	有	有	SUB28.000	㈱キョーワインターナショナル
メタルブラック	68,000円	'91年	シューティング	有	有	SUB28.000	㈱キョーワインターナショナル
麻雀クエスト	68,000円	'91年	麻雀	有	有	SUB28.000	㈱キョーワインターナショナル
メタルブラック	65,000円	'91年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ニンジャキッズ	65,000円	'91年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ファイナルブロー	65,000円	'年	ボクシング	有	有		㈲ソフトショップ☆マリオ
クイズクエスト	60,000円	'91年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
ガンフロンティア	60,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ルナーク	60,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ゆうゆのクイズでGO!GO!	58,000円	'91年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
ルナーク	50,000円	'90年	格闘	有	有		アップル㈲ママトップ内
ドンドコドン	50,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ガンフロンティア	48,000円	'91年	シューティング	有	有	SUB8.000	㈱キョーワインターナショナル
サンダーFOX	48,000円	'91年	シューティング	有	有	SUB8.000	㈱キョーワインターナショナル
ルナーク	47,000円	'91年	アクション	有	有	SUB7.000	㈱キョーワインターナショナル
ゆうゆのクイズでGO!GO!	47,000円	'91年	クイズ	有	有	SUB7.000	㈱キョーワインターナショナル
ミズバグ大冒険	47,000円	'91年	アクション	有	有	SUB7.000	㈱キョーワインターナショナル
クイズHQ	46,000円	'91年	クイズ	有	有	SUB6.000	㈱キョーワインターナショナル
MJ-12	46,000円	'90年	シューティング	有	有	SUB6.000	㈱キョーワインターナショナル
バブルボブル	30,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダライアス	30,000円	'年	シューティング	有	有	[illegible]	㈱キョーワインターナショナル
ダライアスII	30,000円	'年	シューティング	有	有	[illegible]	㈱キョーワインターナショナル
ラスタンサーガII	28,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
ラスタンサーガ	25,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
エンパイヤシティー	20,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
黄金の城	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
スクランブルフォーメーション	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
W.G.P	18,000円	'90年	バイクレース	有	有	COMBO AV対応	㈱キョーワインターナショナル
エンフォース	18,000円	'90年	シューティング	有	有	COMBO AV対応	㈱キョーワインターナショナル
陸海空	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
影の伝説	12,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
功里金団	12,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
チョップリフター	12,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
奇々怪界	10,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
あしたのジョー	8,000円	'90年	ボクシング	有	有	税込	㈱イエローバッグ
パラメデス	5,000円	'91年	パズル	有	有		㈲テクナート

データイースト

ファンキージェット	138,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ダークシールII	70,000円	'92年	シューティング				幻夢幻夢
ダークシールII	70,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウルフファング	60,000円	'92年	シューティング				幻夢幻夢
ウルフファング	60,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
デスブレイド	60,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
キャプテンアメリカ	55,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
WWFレッスルフェスト	55,000円	'年	FGT	有	有		㈱KIC
デスブレイド	45,000円	'90年	格闘アクション	有	有		㈱メッセサンオー
空牙	45,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー
エドワードランディー	40,000円	'年	FGT	有	有		㈱KIC
エドワードランディー	35,000円	'91年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロボコップ	20,000円	'年	FGT	有	有		㈱KIC
サイドポケット	5,000円	'89年	ビリヤード	有	有		アップル㈲ママトップ内

テクノスジャパン

WWFレッスルフェスト	65,000円	'91年	プロレス	有	有		㈲テクナート
WWFスーパースターズ	40,000円	'89年	プロレス	有	有		㈲テクナート
WWFスーパースターズ	30,000円	'89年	アクション	有	有	税込	㈱イエローバッグ
西遊降魔録	10,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会

テクモ

サンドスコーピオン	158,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ワイルドファング	30,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
ワールドカップ'90	23,000円	'90年	サッカー	有	有		アップル㈲ママトップ内
雷牙	23,000円	'年	シューティング	有	有		㈱KIC
アルゴスの戦士	20,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
アルゴスの戦士	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会

東亜プラン

達人王	158,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート

ビデオゲーム中古基板情報

ナムコ

ワルキューレの伝説	140,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
アサルト	95,000円	'年	シューティング	有	有	ハ付 ロムキット25000	㈱KIC
アサルト	90,000円	'88年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
フェリオス	90,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ドラゴンセイバー	90,000円	'90年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
オーダイン	90,000円	'年	シューティング	有	有	ロムキット20000	㈱KIC
タンクフォース	90,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ドラゴンセイバー	88,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット15,000	㈱キョーワインターナショナル
オーダイン	85,000円	'88年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
マーベルランド	85,000円	'90年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ローリングサンダーII	85,000円	'年	アクション	有	有	ロムキット8000	㈱KIC
バーニングフォース	80,000円	'年	アクション	有	有	ロムキット10,000	㈱KIC
バーニングフォース	78,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
球界道中記	78,000円	'90年	野球	有	有		幻夢幻夢
ベラボーマン	45,000円	'88年	アクション	有	有		幻夢幻夢
パックランド	45,000円	'84年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
スプラッターハウス	40,000円	'88年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ドラゴンバスター	40,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
源平討魔伝	40,000円	'86年	アクション	有	有		㈲テクナート
デンジャラスシード	38,000円	'年	シューティング	有	有	ロムキット¥8000	㈱KIC
パックマニア	38,000円	'年	アクション	有	有	ロムキット15000	㈱KIC
ギャラガ88	35,000円	'87年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
メルヘンメイズ	35,000円	'88年	アクション	有	有		幻夢幻夢
デンジャラスシード	35,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ドラゴンスピリット	35,000円	'87年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
爆突機銃艇	35,000円	'年	シューティング	有	有	ロムキット7000	㈱KIC
スプラッターハウス	35,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット15,000	㈱キョーワインターナショナル
爆突機銃艇	30,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット10,000	㈱キョーワインターナショナル
ブラストオフ	30,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット10,000	㈱キョーワインターナショナル
ローリングサンダー	28,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
妖怪道中記	27,000円	'87年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ワールドスタジアム89	25,000円	'89年	野球	有	有		幻夢幻夢
ワールドスタジアム90	25,000円	'90年	野球	有	有		幻夢幻夢
源平討魔伝	25,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC
マッピー	25,000円	'83年	アクション	有	有	税込	㈱イエローバッグ
ラリーX	25,000円	'80年	アクション	有	有	海外バージョン	㈱メッセサンオー
ギャプラス	20,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
マーベルランド	18,000円	'年	アクション	有	有	SYSIIロムのみ	㈲ソフトショップ☆マリオ
ドラゴンセイバー	18,000円	'年	シューティン	有	有	SYSIIロムのみ	㈲ソフトショップ☆マリオ
ドラゴンスピリット	18,000円	'年	シューティング	有	有	SYSIロムのみ	㈲ソフトショップ☆マリオ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有	税込	㈱イエローバッグ
ディグダグ	12,000円	'84年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
パックマン	12,000円	'83年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ローリングサンダーII	12,000円	'年	アクション	有	有	SYSIIロムのみ	㈲ソフトショップ☆マリオ
バーニングフォース	12,000円	'年	シューティング	有	有	SYSIIロムのみ	㈲ソフトショップ☆マリオ
ギャラクシアン	11,000円	'79年	シューティング	有	有	海外バージョン	㈱メッセサンオー
球界道中記	8,000円	'年	野球	有	有	SYSIIロムのみ	㈲ソフトショップ☆マリオ
デンジャラスシード	8,000円	'年	シューティング	有	有	SYSIロムのみ	㈲ソフトショップ☆マリオ
ローリングサンダーII	7,000円	'91年	アクション	有	有	税込新品・ロムキット	㈱イエローバッグ

日本物産

麻雀刺客	8,000円	'86年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル

バンプレスト

ウルトラマン倶楽部	135,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウルトラマン	12,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

ソニックウイングス	158,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スーパーフォーミュラ	18,000円	'89年	カーレース	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アイドル麻雀放送局	5,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ハットリス	5,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート

UPL

ハチャメチャファイター	48,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱KIC
シュトラール	30,000円	'92年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゴモラ	15,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
タスクフォースハリアー	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
バンダイク	15,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
オメガファイター	10,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アトミックロボキッド	8,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
浦島麻雀	5,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

Mr. DO	10,000円	'年	アクション	有	有		㈱KIC

■幻夢幻夢　〒577 大阪府東大阪市高井田本通5丁目2番地 ☎06-783-7855
■㈱キョーワインターナショナル　〒141 東京都品川区西品川2-6-3 ☎03-5496-1046
■メッセサンオー　〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■㈱ケイアイシー　〒213 神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘1F ☎044-754-7594
■ソフトショップ★マリオ　〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■アップル　〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 ㈲ママトップ内 ☎054-263-2406
■イエロゥバッグ　〒600 京都市下京区七条河原町北西角 コスモSt河原町1F ☎075-343-4860
■㈲テクナート　〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F ☎06-643-7641
■カナヤ商会　〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272

ORGのテーブルトークRPGコーナー

今月のメニュー

「真ウィザードリィRPG」

コンピュータ・ゲームからの移植TRPG

AUTHOR 大貫昌幸　ILLUSTRATOR 宮須弥

ジュディ：みなさーん！　夏休みはいかがお過ごしですか。

シャノン：今月もTRPGコーナーが始まりますよ。ところで，この原稿って，ちゃんと9月に載っているよね……。

GM：というわけで，まずお詫びからです。6月号，7月号と，連続してこのコーナーがお休みになってしまいました。申し訳ございませんでした。

「真ウィザードリィRPG」の基本システムは1冊

ジュディ：さて，今月のゲームですけれど，「真ウィザードリィRPG」の登場です。

バーニィ：ウィザードリィRPGは以前はボックス・タイプで発売されていたんだけど，進化して「真ウィザードリィRPG」としてブックタイプで発売されているんだぞ。シナリオ集とリプレイ集も発売されているからラインナップもばっちりなんだ。

　では，真ウィザードリィRPG（以下ウィズRPG）がどんなゲームなのか一言で説明しよう。ベーマガの読者なら，知らない人間はいないと思うけど，あのコンピュータRPGのウィザードリィのテーブルトーク版なんだよ。

ジュディ：どうも，あたりまえの説明ありがとう。今日は，もう帰って寝てていいわ。

シャノン：最近では，色々なTRPGが発売されて，それらのゲームのコンピュータ版なんていうのも作られているけど，真ウィズRPGの場合は，コンピュータ・ゲームから，TRPGが作られたんだよね。

バーニィ：しかも，デザインしたのは，グループSNEの佐脇洋平さん。つまり，アメリカ生まれのウィズを，日本人がTRPGにしたってわけ。これで，おもしろくないわけがないよな。

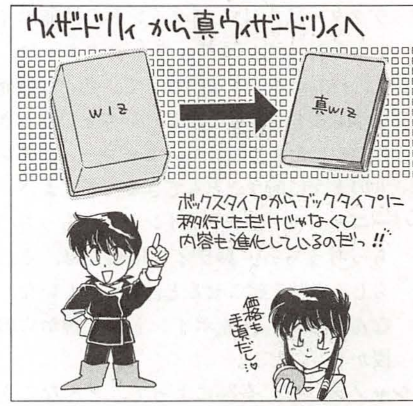
ジュディ：真ウィズRPGがおすすめなのは，ブックタイプだから，本屋さんで手に入るということと，2,000円という手頃な値段よね。それと，基本システムが1冊あれば，20レベルまでプレイ可能だから，それだけで十分に楽しめるということよね。

シャノン：その気になれば，30レベルだって，40レベルだって成長させられるのよ。

ブレット：データも充実していて，全部で約100体のモンスターと約80種類の魔法が用意されているんだぜ。

バーニィ：しかも，ゲーム・システムの基本がコンピュータのウィズだから，1度でもFCやPCでウィズを遊んだことのある人には親しみやすいというのも，長所だよな。

バーニィ：魔法もしっかりラダルトとかマハリトという名称になっているんだぞ。ところで，オレ，ウィズ知らないから，名前だけじゃ何の魔法だか，全然わからないや。



GM：どーでもいいけど，自分でオチを言わないでくれよな。

シャノン：基本システムには，3本のシナリオが付いているから，メンバーさえ揃えば，すぐにでもプレイできるんですよ。

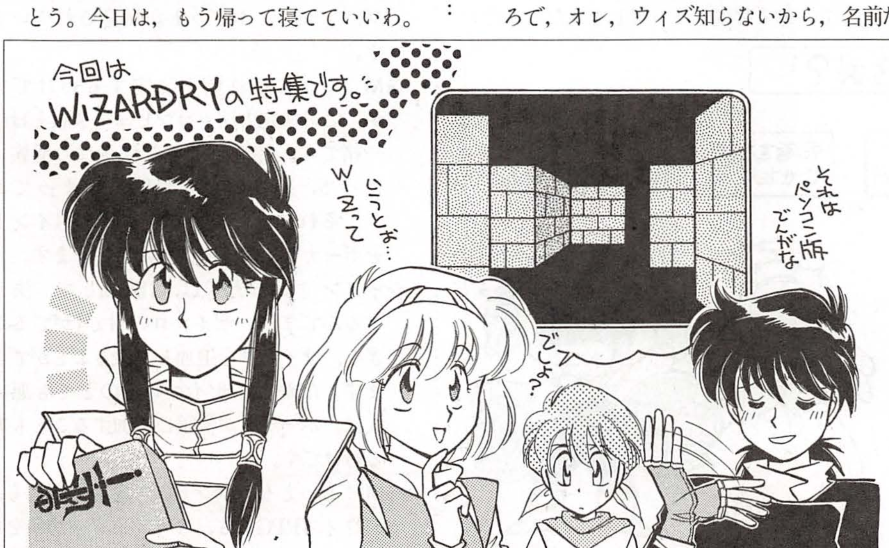
ジュディ：しいて欠点をあげるなら，ダブルムーン伝説と同じく，6面体ダイスの他に，20面体と10面体ダイスを使うことかしら。ダイスは本屋さんじゃ手に入らないものね。

GM：それから，ゲームに必要なデータ類が，ルールブックの最後にまとめられていることかな。

シャノン：それが欠点なの？

GM：頭からルールブックを読んでいくと，必要なデータがそれぞれのページでは省かれているから，初心者にはわかりにくいかもしれないんだ。

　ゲームになれてきたら，巻末のデータ集をみればフローチャートとしてまとめられているから，頭からルールブックを読む場合には，必ず，フローチャートの項にあるデータ類にも，必ず目を通すようにしてくれよな。このフローチャートは，できるなら，コピーをとって，使いやすいようにしておくといいだろうね。



ユニークな技能というルールがある

GM：それでは，TRPGとしてのウィズの特徴的なルールから紹介しよう。

シャノン：コンピュータ版にはない，TRPG

ならではのルールよね。

GM：ウィズでは，このルールを便宜上技能と呼んでいるけど，内容はいわゆるスキル・システム（ベーマガのバックナンバーをあさって，ルーン・クエストの回などを参照してください）じゃないんだ。

バーニィ：なんと，真ウィズRPGでいうところの技能とは，ずばり神による恩恵のことなんだぞ。

ジュディ：ルールによると，キャラクター・メイキングの終わったばかりの人間のキャラクターは，1D3+5ポイントの技能ポイントを持っています。キャラクターは，この技能ポイントを消費して，色々な技能を学ぶこともできますし，いざというときのためにためておいて，ヒーロー・ポイントのように使うこともできるんですよ。

バーニィ：ヒーロー・ポイント？　ちっちっちっちっちっ。真ウィズRPGでは，それらしく奇跡を起こせると言ってほしいな。なんたって，技能ポイントは，神からの授かりものだよ。

シャノン：で，奇跡によって，どんなことができるのよ。

バーニィ：サイコロの振りなおしとか，死んだキャラクターを生き返らせるとか……。

ジュディ：やっぱりヒーロー・ポイントじゃない。

バーニィ：（ぐぅ）。

シャノン：ところで，キャラクターが修得できる技能にはどんなものがあるの。

GM：じゃぁ，いくつか説明しようか。そうすれば，スキル・システムとの違いも一発でわかるしね。たとえば，リジェネレートという技能は，修得するためには10ポイントの技能ポイントが必要だけど，キャラクターに再生能力を与えるんだ。

バーニィ：切られた腕が生えてくるってやつな。

GM：そうそう。

シャノン：それはすごいけど，10ポイントの技能ポイントなんて，どうしたら手に入るの。

GM：キャラクターのレベルが上昇すると，技能ポイントも増加するんだ。で，それまでに使わないでためておいた技能ポイントと合わせて，消費することができるんだ。

シャノン：なーる。他には，どんな技能があるの。

GM：腕はやしというやつがあるよ。この技能を修得したキャラクターは，神の恩恵によって3本目の腕をはやすことができるんだ。この腕を使えば，両手に武器を持って，シールドで防御することもできるし，技能ポイントがあれば，4本目の腕をはやすこともできるんだ。

バーニィ：ちなみに，3本目の腕に，15ポイント，4本目の腕に，さらに12ポイントが必要だと書いてあるぞ。

シャノン：某ウォーハンマーのケイオスからのプレゼントみたいね。

GM：ハイパワーのゲテモノは，そんなところだけど，1ポイントで覚えられる技能もあるんだ。移動力をアップしたり，未知の言葉を覚えたりね。

シャノン：おとなしいところでは，薬学，歴史，賭博，治療，交渉なんていうのもあるわね。

ジュディ：どの技能も，その技能を修得していないキャラクターは，まったく使用することができないのよね。

バーニィ：だから，スキル・システムというよりも，キャラクターの長所や個性といったほうがいいかな。

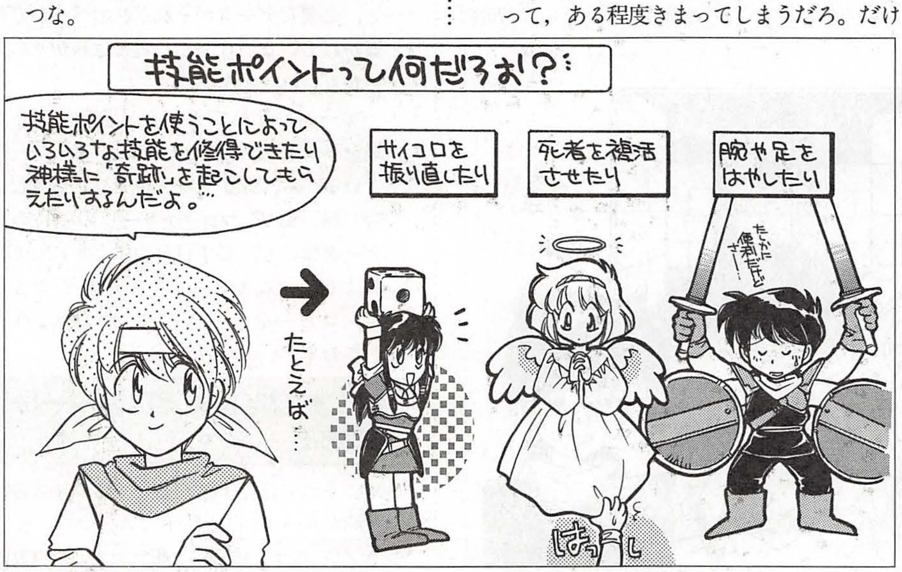
GM：真ウィズRPGは，D&Dなんかと同じクラス・システムのTRPGだから，キャラクターの特徴は，その職業（クラス）によって，ある程度きまってしまうだろ。だけど，この技能ポイントによって，同じ戦士のキャラクターでも，ルール的に違いがでるようになっているんだ。

シャノン：対魔法回避率が高い戦士とか，頭のいい戦士とか，プレイヤーの好みにあった，キャラクターを作れるわけね。

GM：そういうことだね。これはグッドなアイデアだから，今度作るゲームでパクろうかな（おいおい）。



▲真ウィザードリィRPG基本システム



キャラクター・メイキング

ジュディ：さて，真ウィズRPGの最大のセールス・ポイントは紹介しましたから，こんどは，基本システムの内容について，順番に説明していきましょう。

GM：まず，キャラクター作りからスタートするわけですが，最初は，種族を選ぶことからはじまります。

バーニィ：人間の他には，エルフ，ドワーフ，ノーム，ホビットが用意されています。

GM：つぎに特性値を決定するわけですが，この決定方法もコンピュータ版とほぼ一緒です。特性値は，それぞれの種族によって，基本となる数値がきまっており，それに，ダイスできまったポイントをボーナスとして振りわけていきます。

シャノン：ボーナスは，1D+5して，決定するんですが，サイコロの目で1がでるかぎり，サイコロを追加して振ることができます。だから，サイコロ運のとても悪い人は，ボーナスが無限に増加することもあるわけです。

GM：もっとも，コンピュータ版と同じく，真ウィズRPGでも，キャラクターが年をとると，能力値は減少していきます。です

から，最初から特性値を最大にすると，減っていくばかりで，増える楽しみがまったくなくなってしまいますよ。

バーニィ：特性値は体力，知恵，信仰心，生命力，敏捷度，幸運度の6種類があります。

シャノン：どんな能力値なのかは，名前からわかりますよね。

シャノン：特性値がきまったら，いよいよ職業を選ぶ番です。特性値が高ければ，最初から上級クラスを選ぶこともできますが，普通は無理なので，基本となる四つの職業から選ぶといいでしょう。

GM：キャラクターは，レベルアップすると能力値が上昇しますし，転職もできるので，基本となる職業で成長させてから上級職業に転職させることができるのです。

ジュディ：基本となる4クラスは，戦士，魔術師，僧侶，盗賊です。上級職業には，侍，君主，忍者，司教があります。

GM：それぞれの職業に必要な能力値はつぎのとおりです。

戦　士：体　力
僧　侶：信仰心
魔術師：知　恵
盗　賊：敏捷度
侍　：体　力，知　恵，敏捷度，生命力
君　主：体　力，信仰心，敏捷度，生命力
忍　者：体　力，敏捷度，幸運度，生命力
司　教：知　恵，信仰心

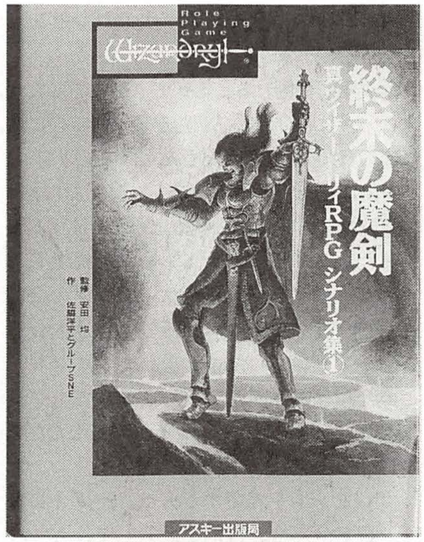
＊それぞれの職業には，特性値以外にも条件があります。



その他のルール

ジュディ：真ウィズRPGの戦闘システムは，基本となる部分では，他のTRPGとあまり違いはありません。攻撃側の命中判定のあと，目標のHP(ヒット・ポイント)から，ダメージを引くというもので，相手に与えるダメージは武器によってきまっています。

GM：戦闘はD%して判定するんだけど，敵のAC(アーマー・クラス：防御力)が1よくなると，命中率は5%ほど低下していくんだ。D&Dの1D20して解決する方法を，D%にしたと思えばいいかな。ただし，真ウィズRPGには，クリティカル・ヒットのルールがあるから，思わぬ大ダメージを与えられる可能性もあるんだぞ。



▲終末の魔剣

シャノン：キャラクターの命中率は，攻撃するキャラクターのレベルと，相手のACによって求められるようになっているんです。ACというのは，防御側の着用している鎧によって，きまるんですよ。

バーニィ：たとえば，作られたばかりのキャラクターがAC3の敵を攻撃する場合は，20%の確率で命中するという具合になっています。ちなみに，ACは低いほどよく，AC2の敵に対しては，15%の命中率になります。これは，すべての職業で同一なのです。

ジュディ：職業による命中率の差がない分，攻撃回数の増加やクリティカル率の差によって，職業に特徴をだしているわけです。

シャノン：その他に，基本システムには，真ウィズRPGの冒険の舞台であるエセルナート世界の解説や，マスターとしての指針が詳しく説明されています。

GM：結論としては，手頃な値段で，どこまでも遊べるゲームが欲しい人にお薦めな1冊です。そうそう，コンピュータのウィズファンにも，もちろんオススメです。

ブレット：続いて，真ウィズRPGのラインナップを紹介します。

ジュディ：あら，ブレット，まだいたの。しばらくセリフがなかったから，とっくに帰ったと思ってたわ。

ブレット：ぐさっ！。

■真ウィザードリィRPG　基本システム
監修：安田　均
作　：佐脇洋平とグループSNE
定価：2,000円



▲地獄の狂宴

■シナリオ集　終末の魔剣
監修：安田　均
作　：佐脇洋平とグループSNE
定価：1,600円

■リプレイ集　地獄の狂宴
監修：安田　均
作　：高井信佐とグループSNE
定価：1,700円

■ウィザードリィRPG

真ウィズは，このボックスタイプの旧ウィズRPGから進化したTRPGです。旧ウィズにも，サプリメントがいくつか発売されており，マスターのちょっとした工夫で，真ウィズRPGにも利用することができます。今回は名称だけ掲載しておくことにします。

■サプリメント　ダロスの盾
■サプリメント　ノームの黄金を求めて
■サプリメント　ガザル・ボダの紅い疾風
■キャンペーン・シナリオ　トレボー戦役

ジュディ：では，今月のラストは替え歌のコーナーです（なんなのよいきなり）。

いきなりエナジー・ドレインをくらって
いったいどうすりゃいいのか
ドレイン　ドレイン　下がっていく
ドレイン　ドレイン　どこまでも
ドレイン　ドレイン　セーブしても無駄
ドレイン　ドレイン　悲しいよ

GM：ちゃんちゃん。

真ウィザードリィRPGに関するお問い合せは，株式会社アスキーまで。
〒107-24東京都港区南青山3－5－2
南青山第一韮沢ビル　☎03-3796-1930

新作情報

最後に，ORG関連の新作情報をお教えしましょう。

この号が出るころは，ツクダホビーから，「戦国ふぁいと」が発売になっているはずです。RPGゲーマー対応のふぁじぃ・システム（笑）を採用した簡単なルールの他，多人数ボード・ゲームで，だれにでも手軽に楽しめるようになっています。

デザインは和栗　朗，イラストは宮須弥のコンビです。一度でも「信長」を見たことがある人にはオススメです。

また，学園TRPG「学園ぱらだいす」も10月の発売を目指してデザイン進行中です。イラストは宮崎県人。デザインは大貫と和栗の共同作業です。

なお「まじかるランド」と「学園ぱらだいす」は，小説化も鋭意進行中です。早くでるといいね。

さらに，ツクダホビーからは，クリスマスに向けて，もう1点企画が進行中ですが，これについては，次号ででもお知らせしたいと思います。

続いて，ファミコン版のダブルムーン伝説（NCS）についてです。

おかげさまで，ボクが入院している間に，マスターが完成し，発売まであと1歩にこぎつけました。8月末日の発売予定は，少しばかり遅れるかもしれませんが，もう少し待っていてくださいね。



当選者の発表

お待たせしました。ずいぶんと間が開いてしまいましたけれど，ソードワールドRPG・マスタースクリーンの当選者のみなさんを発表したいと思います。運よく当選された方，おめでとうございます。

井口淳也（千葉県），金城忠克（沖縄県），村尾法和（兵庫県）　　（敬称略）

プレゼントのお知らせ

今月のプレゼントは，「真ウィザードリィRPG」の発売元㈱アスキーさんのご好意により，「真ウィザードリィRPGリプレイ集①地獄の狂宴」を，3名のかたにプレゼントしたい思います。

本文中では触れることができせんでしたが，真ウィズＲＰＧの遊びかたを理解するのには，最適の1冊です。みんなさんも，このリプレイを読んで，だじゃれの帝王になりましょう（意味はリプレイ集を読めばわかります）。

また，コンヴェンション情報を提供してくれた，ファーストディヴィションの会報「FIRST DIVISION」の17号と18号も合わせてプレゼントしたいと思います。なお，この会報は無料配布していますので，ゲーム大会の会場やホビー・ショップでもただで手に入れることができます。

プレゼントを希望する人は，ハガキに住所，氏名，年令，性別を記入して，ベーマガ編集部のTRPGコーナー9月号プレゼント係まで，応募してください。

締め切りは8月末日（当日の消印有効）。当選者の発表は11月号で行ないます。

通信販売のご案内

ORGでは，今回紹介した「真ウィザードリィRPG」など各種TRPG，ダイスやメタルフィギュアなどのゲーム関連商品の通信販売を行なっております。購入を希望されるかたは，まず72円切手を同封して，下記の住所までお申し込みください。折り返し通信販売用の資料をお送りいたします。またお申し込みの際は，住所，氏名（フリガナ），もし購入を希望する商品があれば，商品名を忘れずにお書きください。

〒146東京都大田区池上6-1-7ブルースカイハイツ701　㈱ORG通信販売係

お便り募集中

このコーナーでは，みなさんからのお便りを募集しています。イラストや取り上げてほしいTRPGのリクエトなど，何でもOKですから，どしどしお寄せください。

2か月のブランクがあったので，今月はイラスト・コーナーはお休みしました。今が掲載されるチャンスですよ。





▲FIRST DIVISION

このコーナーに関するお手紙や，プレゼントを希望する場合は，下記の住所まで。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「TRPGコーナー」係。

コンベンション情報

来たる9月13日，日本ゲーマーズ協会ファースト・ディヴィジョン主催によるTRPGのゲーム大会が開催されます。

当日は，ORGの和栗もマスターとして参加する予定なので，ヒマとお金を持て余している人は，ぜひ遊びにきてください。

ちなみに，ボクは売り子をしているはずです（メタルフィギュア買ってね）。

実は，ボクも和栗もファーストディヴィジョン（FD）の役員をやっていたりします。

名称：第6回RPG・FDコンヴェンション
日時：9月13日　09:00スタート
会場：靖国神社内靖国会館
交通：JR中央線市ヶ谷駅下車徒歩10分
　　　営団地下鉄線九段下駅下車徒歩5分
入場料：一般1,000円
定員：200名
定員になりしだい受付は終了します。
連絡先：ファーストディヴィジョン事務局
〒203 東京都東久留米市前沢5-7-27
創美流華道会館内
☎0424-75-0303（直通）

次号予告

次号のこのコーナーは，パワープレイ（HJ社）か，クリスタニア・コンパニオン（角川書店）のどちらかを予定しています。お楽しみに。ジャンケンポン！

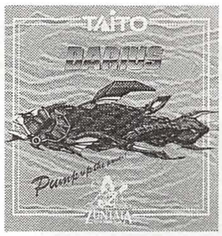
It's a PONY

ファイトー、一発!!

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

やあ。８月22日，23日開催の「ゲームミュージック・フェスティバル'92」のチケット手に入れたかい。当日会場で会おうぜ。

DARIUS/TAITO ZUNTATA



1500シリーズ名盤アンケート投票人気No.1のタイトルがついについに発売決定なのだ！そう，あのタイトー不滅の人気を誇るダライアスシリーズ第１弾として登場した「ダライアス」アーケードバージョンが装いも新たにお目見えでござるわけである。もっと中身を紹介しちゃうと現在，入手不可能だったオリジナルもロングバージョンで完全収録，S.E.コレクションに加え，さらに「キャプテン・ネオ」「コズミック・エア・ウェイ」のデス・テクノハウス・アレンジも２曲収録し，これはウハウハ，ワクワクのパワーアップ完全復活！タイトー，ズンタタ，ダライアスファンは必聴の傑作アルバムでござんすね。8/21発売。価格1500円(税込)。

速報!!

STREET FIGHTER II'

ビデオ化決定!!

何を隠そう。かの「ストリートファイターII」の最新バージョン「ストリートファイターII'」の攻略ビデオがサイトロンから発売だ～い。9/18発売予定ダス(LDは10/7発売)。

THE HOUSE MUSICS of NY Club Trax vol. 1

いまや全世界の音楽シーンを塗りかえたともいえるハウスミュージック。マイケル・ジャクソンやプリンスといった大物アーティストもその手法を取り入れて大成功を収めているのは知っているよね。さてさて，そのハウス界の頂点を極めＮＹクラブシーンの実力者たち——steve"silk"Hurley, D. J. Smash, Roger S., Tee Scott, Pal Joeyなどなどが一挙集結。完璧なハウスミュージックコンピレーションアルバムが完成しちまったぜい。これは凄い！9/18発売。価格2800円(税込)。

虎の穴の穴

これが最後の告知だ。「ゲームミュージック・フェスティバル'92」の場所は日本青年館。問い合わせはグローバルエンタープライズ ☎03－3496－1341だよん。
チケットまだのそこの人，今なら間に合うぞ。さあ急げ！

ヴァーチャルなリゾートで気持ちよか～

Virtual trip ～Tahiti～

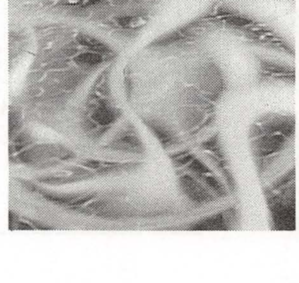
もはやいうまでもなく「ヴァーチャル・トリップ」とは，３Ｄサウンドとビデオ編集とその特殊技術により，時間凝縮，あるいはイメージ化された美しい自然映像によって，サイコーに心地良い海外のリゾート空間を疑似体験しちゃう“超時空トリップ”のこと。今回は今年いちばん人気のリゾートTahiti(フレンチ・ポリネシアの島々)にヴァーチャル・トリップ！透きとおったブルーのラグーンにボートで漕ぎだし，その美しい波や無人島のまさに天然のままのヤシの木々を目のあたりにする体験，川岸に緑の熱帯植物が茂る静かなジャングルの川をゆっくり上がっていくジャングル・クルーズの日々……。う～ん，これはタマラン。10/7発売。価格4800円(税込)。

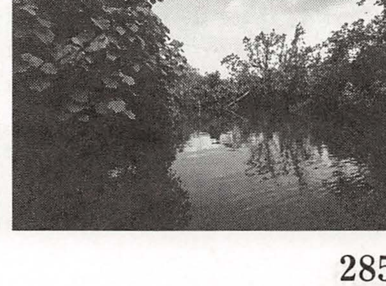
Virtual drug NATURE'S ECSTASY

さあ，もう一丁ヴァーチャルで涼しい夏を。こちらの映像も世界で最も美しいラグーンを有するリゾートアイランド，フレンチ・ポリネシア＝Tahiti。そのラグーンの波が太陽や月といった自然の照明によって様々に表情を変化してつくり出す——この天然の美しい色彩と動きを持った映像素材をビジュアルシンセサイザーといわれる“カレイドスコープ”“ミラージュ”といったビデオエフェクターによりさらに美しく変化させ，その造形にまるで生き物のような動きをプラスしたのがこのビデオ。視聴しているキミがその抽象的ビジュアルに感情移入することにより摩訶不思議な“快感”を感じとれる，これぞ「ハイテク・ドラッグ」。タヒチの美しい花を夜ライトアップして撮影した①FLOWER，タヒチの美しい波の反射，限りなく透明な水の中で歪む珊瑚の風景が息をのむ②WAVEの２タイプがあるので両方とも楽しみたいですな。9/18発売。価格各3900円(税込)。

NATURE'S ECSTASY

さて，最後はＣＤ。素晴らしいサウンドでキミのあつ～い部屋を，南の島リゾート地に変えてみせよう。まだまだ楽園“Tahiti”のその自然環境音を最新鋭の立体音響技術「ヴァーチャル・オーディオ・システム」によって３Ｄサウンドで再現。満点の星空，月に映るヤシの影をイメージさせる虫たちのファンタジックなシンフォニーの① INSECT，タヒチ独特のラグーンの中で聴こえる透明感あふれる波の，その音のきらめきを収録した②TAHITIAN WAVE，タヒチ，ライアチア島のファアロア川でのジャングル・クルーズ中の音のパノラマ③JUNGLE CRUSE——の３タイプ有。あなたの“楽園”がここにある。9/18発売。価格各1800円(税込)。





WOLF GAMERS

■お便りのあて先　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F　ウルフ・チーム　各コーナー

ゲーセン「ミリオネ屋」 STAGE-5

毎度御来店ありがとうございます。シューティングゲームにこだわる店員Bことマサキングです。今回はシューティングゲームの「弾」についてこだわってみます。

僕はこの敵の弾というのは、なかなか奥深いものだと思っています。なぜなら、弾の性格ひとつでゲーム性が決定してしまうこともあるからです。

例えば、わかりやすい所でスピード。これを自機の移動速度とあわせて考えると、開発者がどんなゲームにしようと意図したのかが見えてきます。自機が遅く弾が速い「雷電」は、必要最低限の動きで弾を見切ることをプレイヤーに要求し、自機が速く弾も速い「達人」は、素早く安全な場所に移動するのが常となっています。まあどちらも玄人レベルのお話しですが…

あとは弾の形状・色・などもゲーム性に大きく関わってきます。以下、幾つかのゲームを敵弾だけに注目してコメントしてみます。

カプコンの新作「バース」のキラキラと点滅する弾……結構見づらいですね。

NMKの「サンダードラゴン」の大きさが変化する弾……弾よけが難しいです。

ビデオシステムの「ソニックウィングス」のボスの弾…大きな弾・小さな弾・壊せる弾・遅い弾・速い弾が同時に飛んできて、攻撃された瞬間はよけるすき間が見当りません。(笑)

個人的にイチ押しだと思うのは、やはり東亜プランの新作「達人王」。

弾の撃ち方、弾の性格、どれをとっても楽しくプレイができます。ゲーム自体が非常に「個性ある撃ちまくりゲーム」に仕上がっています。が、悲しいことに難易度がとても高いのです。あれでは一般プレイヤーでは歯がたたないのではないでしょうか？達人は１コインクリアできても達人とはいえないけど、達人王を１コインクリアできたらその人はまさに“達人王”だと思うのが僕の今の考えです。みなさんはどう思いますか？

(店員B　マサキング)

サーキット中にサーキットに出会う！

ウルフ ファイティングポッポーズ BATTLE 10

岡山へサーキットに出発するため、東京駅の新幹線ホームにいた時のことだ。

メンチカツ＆ピラフ弁当を買おうとしていた１号がふと横を見ると、サングラスをかけた大男が立っていた。髪が長く、Ｔシャツの上から見てもみごとに鍛えられた肉体だった。レスラーの１号はその男が誰かすぐ分かった。
「ハセヒロシ!!」
少し興奮気味にその男に近づき「ハセヒロシさんですね？」と聞くと男は首を横にふった。

１号は絶対に間違いないと思いながらもその場から立ち去ろうとした。

すると、さらに体の大きな団体がエスカレーターを上がってホームに入ってきた。
頭にイレズミの男がいる。金髪の男がいる。
「クラッシャーバンバンビガロがいる！」
スコットノートンもトニーホームもいた。
日本人レスラーのマサ斉藤・ヒロ斉藤もいた。
まさに新日本プロレスの巡業に出くわしたのだった。１号は、そのムードにすっかりビビってしまった。

そして、新幹線に乗り東京駅をあとにした１号はとても大事なことに気がついた。
メンチカツ＆ピラフ弁当を東京駅に置き忘れてしまったのだった……

さてゲーマーズホットアクセスではクイズやいろんな話で盛りあがっています。
また、楽しいハガキもお待ちしております。
さあ０３（５３９４）５５６５に電話しよう。
（平日の夕方５時から翌10時まで、土・日・祭日は一日中聞けます）（ポッポーズ１号）

イラストコーナー「みんなで遊ぼう!」



▲山口県 川中島みゆきさん



▲静岡県 葛生最中さん



▲愛知県 POP2さん



▲大阪府 酒井くれはさん

■イラストの宛て先

〒170 東京都豊島区北大塚2―10―6
6セントラルビル　6F　ウルフチーム内
「みんなで遊ぼう！」係〈御中〉

イラストは常時受け付けていますが、15日迄に届けば翌月分の選考に間に合います。



▲千葉県 水田月(すいでんげつ)さん



▲埼玉県 にしき志郎さん

やってみようパソコン通信ハロー!ネットワーカー

ACCESS 5

さて、今回は今までとはちょっと違った感じの話をしていきたいと思います。

まず、以下の言葉から連想するものを言ってください。

『クッキー』『ミケランジェロ』『メリークリスマス』『13日の金曜日』

実はこれらは、全て**『コンピュータウイルス』**の名前なんです。

一般にコンピュータウイルスとは、システムやデータを意図的に破壊する悪質なプログラムの事を指します。感染力(この場合は、次々と他のプログラムに影響を及ぼす事を意味する)が非常に強く、そのほとんどが時間や日付などをきっかけとして作動します。

コンピュータウイルスは、ウイルスに感染したプログラムを使用することにより広がっていきます。また、自分の姿を巧妙に隠すため発見が遅れて、気付いた時には既にシステムを壊されてたりします。
まさにパソコンユーザーの大敵ですね。

予防の手段としては、出どころの分からないプログラムは使わないのが一番です。

万が一、感染してしまった場合には、**『ワクチンプログラム』**と呼ばれる対抗プログラムを使用することで駆除することができます。

しかし、前述のようにウイルスにも多種あり、ワクチンプログラムと鼬(いたち)ごっこをしているのが現状です。

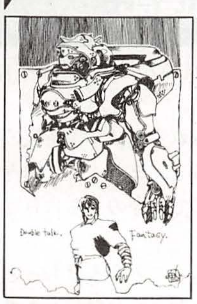
コンピュータウイルスはイタズラ心が生み出した悪魔です。ネットワーク上から悪魔がいなくなる日を信じたいですね!☆

さて、最終回の来月は、私がやってしまった失敗談を話したいと思います。

では、今月はここまで… (砂原久美)

今月の第一席

バランスのとれたレイアウト及び、描き込まれたメカ。注目すべき所は多い。あとはこの繊細な描線がどう印刷されるかなのだが……



▲愛知県 唯鬼さん



▲東京都 すとろべりぃさん



▲熊本県 隊商の髪さん



▲滋賀県 水鏡明さん



▲茨城県 あづま地龍さん



▲福岡県 かーばんくるさん



▲大阪府 えーすさん



▲秋田県 Kくん(さん)



▲埼玉県 たかしろそうまさん



▲埼玉県 遊軌しみさん



▲宮城県 ぺなる・Sさん



▲東京都 しんぶさん

ブーメランでえいっ!

〈最終回〉 (新免 G之進)



お知らせ

今月号は9月号です。例え皆さんがこの号を8月8日に読んでいるとしても9月号です。

出版業界の習慣として、号表記が1月先になるというものがあります。(月刊誌の場合)次の号がでるまでに、書店に置いてもらう期間を計算した上での事なのですが、発売日に雑誌を買う人には少々違和感がありますね。

4月と共にこの9月号は改変期にあたっていますので、半年連載の記事はそろそろ終了ということになります。
ところが現次点では、次の連載記事内容が決まっていません。そこで皆さんからの要望をお待ちしております。「こういうものが読みたい」と、いったご意見をぜひお寄せ下さい。

(道楽がに)

エニックス通信

発売元:㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒160
東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビル3F

毎月読めば，ゲームスクールのことがわかっちゃう。新コーナー

「けむりんの学級日誌」

by ことだまけむりん

前回は皆さん復習してくれました？
んーと，今回は，生活指導の先生を御紹介しましょう。生活指導の馬場先生です。

馬：はじめまして。
け：先生，ゲームの学校で生活指導って変ですよね？
馬：そのようなことはありません。ゲームで遊ぶ人を養成するわけではありませんから。
け：でも，ゲームって遊ぶものだし，学校では全然遊べないんですか？
馬：んー，難しいところですね。確かにうちの学校には，各教室にパソコン・スーファミ・ファミコン・メガドラ・DUOと，各ゲームマシーンを置いています。しかしそれは，勉強するためであってひまつぶしのためのものではありません。
け：ゲーム機で何を勉強できるんですか？
馬：そのゲームの本質や，市場性を判断するためには，どうしてもプレイしなければなりませんから。
け：へー，よくわかんないけど，それじゃあやってて楽しくなさそうですね。
馬：つまらないうえに，苦しいでしょうね。
け：そうまでしてゲームをやって，一体何が得られるんですか？
馬：ゲーム製作者としての目が養われます。プロとして，当然持っていなければならないものですから。
け：そうなんですか。他に生活指導って何をやるんですか？
馬：朝の挨拶から，夕の塵芥捨てまで社会的常識を生徒に指導させていただいております。
け：どんなところが大変ですか？
馬：生徒さんの年齢がばらばらで，むしろそれがいいつながりになってくれていますので，全体としては指導は楽です。ただ，やはり問題のある生徒さんはいますけれど。
け：どんな生徒が問題なんですか？
馬：いつの間にか学校にきていて，放課後には絶対いない生徒さんですね。うちの学校では，積極的に学ぼうという人にはどんどん教えてあげますが，消極的な生徒さんには何も教えてあげられないんですよ。
け：それって，生徒がおちこぼれませんか？
馬：それがないように，わたしが個別の面談や，必要に応じてご父兄に連絡を取るようにしています。
け：なんか，ふつーの学校みたいですね。
馬：普通の学校ですよ。教えてることが変わってますけどね。
け：先生は，生徒にどんなことを教えているんですか？
馬：魔法とか，オカルトとか，日本の甲冑とか，宗教とか……。
け：変ですね……。
馬：どこでもやってないと思います。あとは，テーブルトークなんてのもやってますよ。
け：へー。
馬：教養としては，基本です。
け：先生は，生徒にどんなことを希望してますか？
馬：明るく，大きな声で，前向きに生きて欲しいですね。人間，後ろ向きになると何でもうまくいかなくなりますし，1年制ですので消極的ではなにも得られませんから。
け：有難うございました。
馬：ああ，けむりんさん。次は，開発系の授業を担当されている，大川原先生ですよ。
け：それはそれはご丁寧に。では，皆さん，次回またお会いしましょう。

お手紙下さい

エニックス通信では皆さんのイラスト，ご意見など楽しいお便りをお待ちしております。お便りはぜひとも葉書でお願いします。イラストは，カラーだときれいに印刷されませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。

エニックスのキャラクターを主人公とした4コマ漫画，ショートストーリー，時節に合ったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性が大ですよ。

ボツを恐れずどしどし送って下さいね。

編集後記

いよいよ夏本番。学生さんは夏休みですね。うらやましい限りです。

まとまった休みを取れるのは学生時代の特権です。社会人になると，まとまった休みってなかなか取れないので，今のうちに有意義に過ごしましょう。

なんて，偉そうに言ってる本人はちっとも有意義に過ごさなかったような気がしますけどね。気が付くと終わっちゃってるんだよなーこれが。

〈ポコ〉

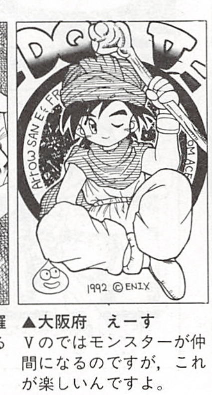
エニックス展



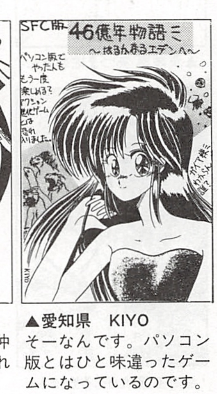
▲滋賀県　南斗最後の将
いざ決戦の時という感じですね。



▲北海道　るえるん流羅
このゲームを知っているなんて結構通ですね。



▲大阪府　えーす
Vのではモンスターが仲間になるのですが，これが楽しいんですよ。



▲愛知県　KIYO
そーなんです。パソコン版とはひと味違ったゲームになっているのです。

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

ハロー　みんな　あたしゃ　あっこだよ〜。書かなくてもわかってるってか。先月はイラスト特集でみんなたくさんありがぁとなぁい。締め切り日勝手に早くしちゃって沖縄ではベーガマ発売が14日とは知らなくてP.N成宮くんに限らず送ってくれようとしたみんなごめんよー。今度から特集やる時はなるべく早く書きますので許してねん。

しかし，なんだぁ先月は文書書かなかったからとぉっても久しぶりな気がするな。まずはこれから。

X68000用『デス　ブレイド』

データイースト株式会社さんから出たアーケードゲーム『デス　ブレイド』がSPSの期待の新人P.N“さやまもぎもぎ”の手によりX68000へと移植開発が進められている。まずは彼についてちょっと先輩の『丁稚』より紹介してもらいましょう。

へいへい，久々の登場！　丁稚だす。わての隣の席で仕事しているさやまさんは今年27才のはなの独身，♂，身長2メートル弱の巨人，いかにもレスラー並の体格なのだ。面接日に本当にプログラマ希望なのかと疑ったくらい。

彼は市販されている一般家庭用ゲーム機はすべて持ち，それぞれのゲームソフトは1000本までは数えたけどそれ以上は不明とのこと。これらを蔵に保存しているという話もある。

また，彼はライガーのファンでもあり，そのライガーが秘技「シューティングスタープレス」で勝利！　その技は563日ぶりという久々の大技ともあってTV放映を待つこと2週間，ついにその日がやってきた。そそくさと残業もせず家路につくさやまもぎもぎ，もちろん永久保存版にするために途中で超ハイグレードなビデオテープを買って……部屋も掃除し，ビデオデッキもクリーニングした。滝に打たれ身も清めた??　万全の準備をして待つこと午前2時,「えっ!?　えっ!?えっ!?　えええええええ！！！！」その試合をなんと10秒程度のダイジェスト版で放映して番組は終了した。

翌日，超不機嫌な彼に話しかける者は誰一人としてはじき飛ばされた…張本人の丁稚よりお伝えしました。

ねっ,ねっ,ねぇ,こんな格闘技大好き人間に移植された『デス　ブレイド』かなりの執念と気合入ってます。

非武装のデスマッチ　勇敢なる猛者たちよ。多彩な技で戦い抜け

発売は年内の予定です。おっ楽しみに〜。

〜棋太平68K〜 好評！　PCM編

棋太平68K楽しんでいただいてますか？PCMも大変好評いただいております。読み上げていただいた方は福島では多忙な美人女性アナウンサー。この棋譜読み上げをはじめ，わてらの結婚披露宴の司会とかSPSでは大変お世話になっている方でもあります。最近では福島駅の山形新幹線ホームでも開業してから彼女らしき美声が響いているようです。

福島駅では連結とかで多少の時間があるので山形新幹線をご利用の際にはここ福島駅で聞き耳を立ててみてくださいな。きっと棋譜の読み上げも聞こえるはず…ウソウソ。

さてと，ここでおちゃらけ度倍増？ 必殺P子ちゃんモード大公開!!

関係ないんだけどこれがまたPKO法案よりも先立ち偶然ついてたモードなのよ。やり方は，PKOのキーを押しながら立ち上げる（いっぺんに押してね）。すると何かが変わるぞ!?　これが噂のP子ちゃんモードなのだ。存分にお楽しみくださ〜い。“えっ？”

どうでもいい話 第6話　オーストラリア編

お暇をいただいてしばしバカンスを楽しんできました。

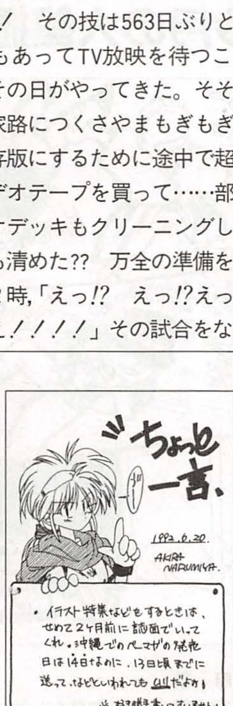
カンガルーの袋に入ってみたり。捕まるって。コアラにだっこされたり，ハイ？今流行バンジージャンプも結構間近で見たし，これは死んでもやりとーないわ。それから，魚介類は新鮮だし，肉類も豊富で贅沢にグルメもしたけどご飯はまずかったー。でも，オーストラリアは治安がいいし，そうそう団体かハネムーンか日本人の多いこと多いこと。しかし，情けないことに現役離れて随分たつからほとんど最後にプリーズをつけた片言英語。聞こえないと思って『マイマザーイズドォッグ』とふざけて言ってみたら「ほんとなんですかぁ？」と聞かれてしまった…。うっ，日本語しゃべれるなら初めから言えよなぁ…。でも行ってみたら他国のよさはもちろん，離れてみて自分の住んでいる町がいいと改めて思ったりもしました。やっぱり田舎者だーね。

あ〜っ！　また行きたくなってきた…。

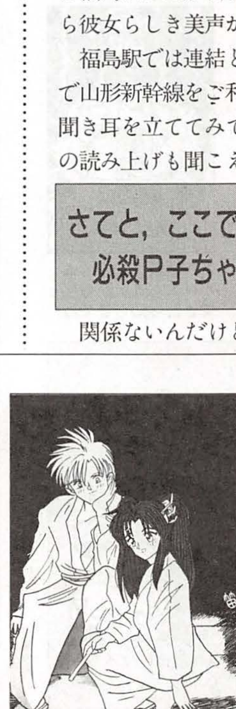
大五郎さんが何言ってんだろうっていう顔して見ているので今月はこのへんで…

SeeYou　By あっこ

お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー



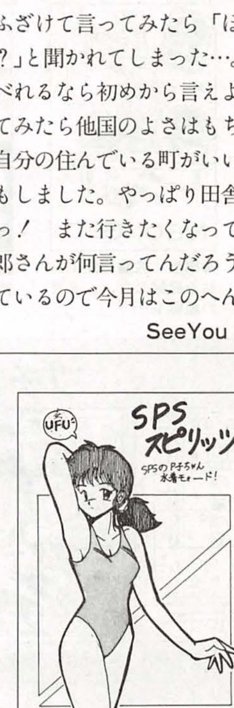
◀沖縄県　PN　成宮　晟
かたじけない。これからもどしどし送ってねん



◀宮城県　PN　ひとみ笛たろう
おっと　これからこういう季節だーね



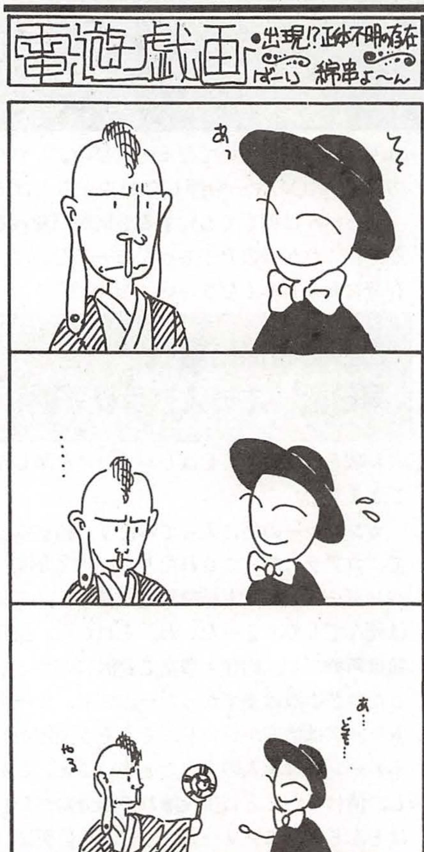
◀滋賀県　PN　水鏡　明
夏だ海だ浴衣だ夏休みくれー



◀茨城県　PN　HSV
最近このてのイラスト結構多いのよ，P子ちゃんたらスタイルよくてうらやましいわっ

NEO・GEOクラブ出張所

〒564 大阪府吹田市豊津町18-8　テレホンサービス ☎06(338)8188



▼不定期連載小説　第二章「続・苦悶」　作　有間記念
仮面をつけた紳士――ブラックゲーマント。彼はまた，悩み考えていた。
このままでは主人公のゲーマントに対抗できない。って事は出演の依頼がもろに少なくなり，そしてついには…。
あせる毎日と葛藤しながら，少ない脳みそを転がし，ついに1つの案が閃いた。
「そうだ！　オイラに頼りになる仲間をつくればいいんだ！　んー，その名も『れっどゲーマント』にぃ，『ぶるぅ』もいたほうがいいな，それと『いえろぅ』も定番だし，あとは『ぴんく…ゲーマント』だな」
それはまさしく，ゴレ◯ジャーであった。果たして，こんなかんじで彼は生きていけるのか，作者本人も不安であった。　（続くかな？）

●連載小説で始まった今回の出張所である。皆様，如何お過ごしのことでしょうか？　受験生には正念場の夏。綿串とともに，しばしのお休みを…。

▼ラストリゾート，おもしろいです。鳥肌は立たなかったけど，腕の筋肉はバシバシ立った(笑)。連射命！　貯めは苦手。でもたぶん2週目でハマるだろうな…。やり始めたのはほんの4日前だけど。惚れ込んでしまったぞ。　（三重県　極堂　不死美さん）

●と言う手紙を4ケ月前に頂きました。その後，調子はどうですかー。

▼新プレゼントに，過去のゲームのキャラ設定書なんてのは…。それとか綿串さんキスマーク入りのステッカー（をい）とか，SNK封筒とか。でも設定書はあわよくば貰いたいどすあるよ。　（吹田市　HNRー奈江吉くん）

●おまへと言ふやつは~~~。…プレゼントに関しては，いろいろご意見を頂きました。ありがとうございます。「繰り返し貰ってもかさばらないもの」「価格が張らないもの」等，考慮にいれて検討しましたが，結局，現状維持と言う事になりました。今後，もしNEO・GEO本体，またはソフトをプレゼントできる機会がありましたら，常連・ボツ関係なく，均等にチャンスが行き渡るシステムを考えてプレゼントしたいなあ，と思います。

●さて，今回の募集テーマは「切ない話」。100字前後だと助かります。秋に似合う，胸キュンなお話待ってます。締切は8/31必着です。では。

あやしさ大爆発ぅぅぅ…



▲柏市　佐藤哲朗くん
私も経験したよ。8月の地獄を…



▲大阪府えーすくん
気合いが入ってるな。

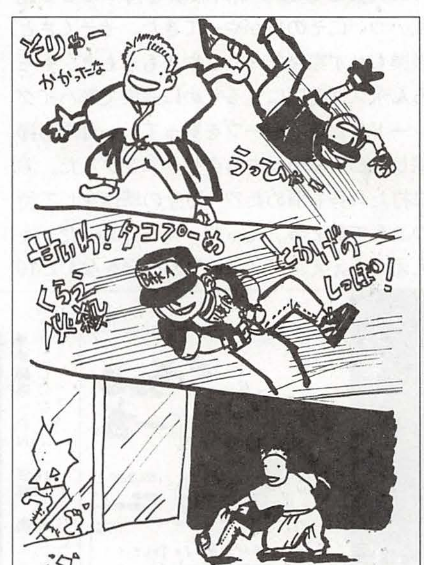


埼玉県 茅 たくみさん
かわいいなー。ぬいぐるみにしたいくらいだ



▲茨城県　HSVくん
ホームスティから戻ってきたら知らせてね

●今月の大盤振舞●



▲大阪府　酢
採用して手放すのが勿体ないから，今まで手元に置いていたのだよ。許しておくれ。

プチ特集「コママンガ」



▲三重県　ともわんちゃん



▲山形県　ちゃんこくん



▲神戸市　村上ろっくさん



▲名古屋市　唯鬼くん



▲井原市　りっちーくん

小さくなってごめーん！　こうして見ると，何故かゲーやんネタが多い…

CAPCOM WORLD

㈱カプコン　〒540 大阪市中央区常盤町2-1-12

「ストリートファイターII チャンピオンシップ '92 IN 国技館」間近にせまる!!

うぃーっす!!(シーン…)声が小さ～い！こんにちは。私がカプ・コン太郎です。すっかり季節も夏になり，絶好のゲーム日より(？)。みんな元気にハマってるかなー？

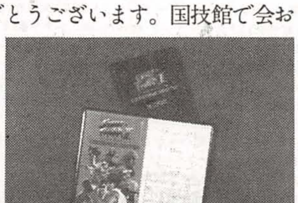
さてさて，前号でもお知らせした「ストリートファイターIIチャンピオンシップ'92 IN国技館」も日に日に近づき，我がカプコン社内でも熱気が高まっているところ。今回はその大会の内容がチョッと決定したのでお知らせします。**日時は平成4年8月24日(月)，会場は両国国技館(東京都墨田区)**と前回もお知らせした通りで，なんとゲストも勢ぞろいすることになったのだ。ゲストメンバーは，CMの春麗役の水野美紀ちゃん，RYU役のRYOさん，"バトル野郎"の大槻ケンヂさん，そして忘れちゃならない，大会を盛り上げてくれる司会者は伊集院光さん(DJでおなじみだよね！)。会場に着いたとたん気を失わないように。優勝者にも豪華盛りだくさんの商品が出るとか出ないとか。もう参加するっきゃないね！

なお，くれぐれも**当日会場に入場できるのはパスポートや参加券を持っている人だけ。**友達や応援団(？)を連れてきても入場できませんので注意してね。朝から並んでも…ダメなんだ。では，がんばって来てくれよ!!

前号でお知らせしたパスポートの当選者の発表をします。

- 東京都江戸川区・大西剛史
- 埼玉県北埼玉郡・若山政志
- 東京都多摩市・上杉梨沙
- 栃木県宇都宮市・糀谷隆雄
- 茨城県岩井市・倉持正俊　(敬称略)

おめでとうございます。国技館で会おうぜ!!



家でゲームばかりやってるキミ，たまには外に出てゲームしなさい!?

夏休みの大きなイベントのひとつ，第30回アミューズメントマシンショー(AMショー)が行われます。場所は千葉の幕張メッセ。これはいろいろなゲーム機の展示会なんだ。8月29日は一般の人も入場できる（有料だよ）ので，夏休みの遊びおさめに，ぜひ行ってみよう。

カプコンからは期待の新作ほか，メダル機，プライズマシン，筐体を展示するぞ。普段あまりゲームセンターに行かない人も，ゲームにふれるいいチャンスかもよ!!　夏休みはとにかくショーに走れ!!

カプコン新作情報(7月25日現在)

—新作—

〈スーパーファミコン〉
- ●スーパーパン…８月７日発売予定
- ●ミッキーマウス（仮称）……今秋発売予定
- ●ブレス オブ ファイアー竜の戦士ー…未定
- ●マスターオブモンスターズー大魔王ガイアの誕生ー…未定
- ●ファイナルファイトII（仮称）………未定

〈ファミコン〉
- ●ロックマン５ ………………12月発売予定

〈ゲームボーイ〉
- ●天地を喰らう ………………今秋発売予定
- ●ロックマンワールド３ ……12月発売予定

—再販—

〈スーパーファミコン〉
- ●ストリートファイターII…8月7日・21日発売

お便りコーナー



◀東京都・いたも・てっさく　CMを見てこれだけ描けるなんてスゴイ。バックの影の人は，さしづめ他の7人といったところかな。



◀大阪府・バルログの鉄爪　そうそうおわらないのだよ。私も眠れない日々が続く……。



◀静岡県・星野宇宙　FCファンのキミ，どうもアリガトウ。13万通の中から選ばれたボスキャラ，楽しみにね。



◀大阪府・えーす　ガイがこんなにかわいくなっちゃって。今度はハガーもかわいくしてくれ。



◀京都府・猛虎復活　……そういう手もあったか……。(7月号をみてくれ～!!)



◀茨城県・HSV　ふつうの女の子になった春麗は今ごろ何をしてるのやら。



◀神奈川県・ピコピコくん　名前に似合わずカッコイイ"エンカー"。ファンも多いみたい。



◀埼玉県・¥A$U16号　"バトル野郎"聴きながらプレイすると燃えるよね。



◀北海道・るえるん流羅　実はコン太郎も"キャプ・コマ"好きのひとりなのだ。しかも，ジエネティが気にいってるぞ。

カプコンソフト情報はこちらまで

大阪(06)946-6659	札幌(011)281-8834	名古屋(052)571-0493	松山(0899)34-8786
東京(03)3340-0718	仙台(022)214-6040	広島(082)243-6264	福岡(092)441-1991

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで。

DS-3復刊記念~~うちあげコンパ~~反省会

コナミ株式会社　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1

いやあ，できたできた。さあ打ち上げだ!と思ったら，編集長が倒れた。

倒れたっていってもカゼひいただけなんだけどね。とまぁ，上記の理由で，めでたく新装刊となった『DS-3』のうちあげコンパを実況する予定でした今回のこのページ，しぶしぶマジメな緊急反省会にします。

☆コナミのPR誌『DS-3』のおさらい

“『DS-3』って何だ？”とかって思ってるうつけ者の方のために，簡単に説明しましょう。

体　　裁／A5判 24ページ(旧『DS-3』より4ページ増量！)オールカラー　図版多数掲載

発行部数／秘密。でも結構多い。少年ジャンプぐらい。ウソ。

発 行 日／隔月刊。奇数月の末日に発行。偶数月のアタマに下表のTVゲーム売り場でもらってねん。創刊号は，もう配布中だっ。

価　　格／無料(！)

☆そして反省点

①やや文字多し

…タダで配るものにしては大フンパツの，後先を省みない文字量。このページを読んでくれてる人なら「やっぱりな」てとこでしょうか。次号はもっとビジュアルマガジン化するから，文字嫌いのお子様も見限らないように。

②タダにしてしまった

…超太っ腹の無料配布。維持が大変。関係ないけどPCエンジン版「スナッチャー」の販促用シングルCD全員プレゼントってのをやったら，みんな応募ハガキに「こんなことして大丈夫なんですか！」って心配してくれてるのには涙が出た。“『DS-3』も有料化したら?”という意見もよくいただきますが，タダでいきます。ウチの会社の経営が心配な人は，商品を買ってくださいね。自分で買わなくても，友達に薦めるというのも手だね。よろしく。

③なんだかよくわからない内容になってしまった

…読者から復刊応援のお便りをもらいましたが，「あのわけがわからない内容が良い」という意見が大半を占めてた。よろこんでいいやら(はっきりそう書いてくれた東京都の「なまちゃん」，モアイネットに載ってるぞ。復刊号を入手せよ)。

内容には気を配ったつもりだったけど，読んでみるとまだまだウチの主張が足りない。新装刊第2号以降には目玉投稿企画を予定しているから，コナミファンにはついてきてほしい，と思う京子の語呂。あ，いやいや今日この頃。以上。



これが『DS-3』新装刊第1号だ！(見本)
ヘンな表紙だよね。

らんぶるのスポーツコラム
サッカーと，戦争と平和

昔，イギリスとアルゼンチンが，フォークランドという小さな島をめぐって戦争を始めた。

ちょうどその時，不幸にも，アルゼンチン生まれのひとりのプロサッカー選手が，母国を遠くはなれイギリスのあるチームでプレイしていた。戦争が始まったばかりのころ，サッカー観戦に来たイギリス人たちは彼に罵声をあびせていた。でも，彼はひたむきにサッカーを，自分のサッカーを続けた。そして彼のプレイは本物だった。正確無比なボールコントロール，豊富な活動量，繊細なドリブル，絶妙のタイミングで出すパス。サッカーをよく知らない人にさえ，フィールドの王様が誰であるのかを理解させることができた。

やがて，イギリス人たちも彼のひたむきなプレイに心打たれるようになっていった。というか，彼のプレイを見ることができる“うれしさ”に気づいたのだ。

そして，イギリスのサッカーファンたちは言った。

フォークランドなんかアルゼンチンにくれてやる！だから(王様)アルディレスよ，アルゼンチンに戻らないでくれ。

アルディレスは，ファンの声援に応え，フォークランド戦争が終わっても，ずっとイギリスのチームでプレイを続けた。

これがスポーツ選手とファンとの関係で一番いい話だと，僕は思う。

DS-3配布店舗

【北海道】札幌そごう 札幌市中央区/札幌東急百貨店 札幌市中央区/ヨークマツザカヤ札幌店 札幌市中央区/ビッグオフ札幌店 札幌市中央区/茶屋碁盤店 札幌市中央区/ポプラ館藤野店 札幌市南区/トイスターサンピアザ店 札幌市厚別区/ジョイポート本店 小樽市/ホビー光 小樽市/木馬館函館店 函館市【青森県】㈱中三本店 青森市/おもちゃのふせ 弘前市/おもちゃのタンタン 八戸市/おもちゃのどうむ 八戸市【岩手県】㈱川徳 盛岡市/DJスタジオ大通店 盛岡市/ビーランド釜石 釜石市/のだトーイセンター 二戸郡/おもちゃのサルビア 岩手郡

【山形県】ファミコン2001 山形市/チャイルドよしのや桜田店 山形市【宮城県】DJスタジオ西多賀店 仙台市/ファミコンショップタイム2 仙台市/DJスタジオ長命ヶ丘店 仙台市/ファミリータウン・ハマダ 気仙沼市/DJスタジオ大河原店 柴田郡【福島県】㈱ざらんど 福島市/㈲トイスかんの 郡山市【新潟県】㈱ダイエー新潟店 新潟市/㈱日野屋玩具店古町本店 新潟市【茨城県】㈲あらい玩具店 下館市/㈲ファミリーランドみつみ本店 勝田市/㈲市村ベビーカー 下妻市/おもちゃの店エイト 東茨城郡【栃木県】㈱桃太郎 宇都宮市/㈱ロビンソン百貨店宇都宮店 宇都宮市/㈱東武宇都宮百貨店 宇都宮市【群馬県】おもちゃのキジマ 沼田市【埼玉県】㈲アンドウトーイ 川口市/㈲おぢいさんの店東口店 桶川市/㈱丸広百貨店川越店 川越市/㈱キディランド熊谷店 熊谷市/㈱ロビンソン百貨店春日部店 春日部市/㈱高島屋大宮店 大宮市【千葉県】㈱東武百貨店船橋店 船橋市/㈱西武百貨店船橋店 船橋市/㈲ベビーセンターまじま 松戸市/㈱柏そごう 柏市/㈱マルマン 柏市

【東京都】㈱小田急百貨店新宿店 新宿区/㈱西武百貨店池袋店 豊島区/㈱東急百貨店東横店 渋谷区/㈱キディランド原宿店 渋谷区/おもしろWAVEヨシオカヤ 板橋区/ピットイン 江戸川区/おもちゃのマーヤ 江戸川区/おもちゃのQ 中野区/Do-Beささや 品川区/㈱アカクラ 江東区/奥野かるた店 千代田区/ヤマギワ㈱東京本店 千代田区/ラオックス㈱ザ・コンピュータゲーム館 千代田区/㈲大成堂白山店 文京区/任天堂エンターテイメント玉屋 北区/おもちゃのダイマル 葛飾区/㈱東急百貨店吉祥寺店 武蔵野市/まちだ東急百貨店 町田市【神奈川県】㈱ひろしや戸塚店 横浜市/㈱ひろしやシャル店 横浜市/㈱横浜高島屋 横浜市/㈱おもちゃのマリア 横浜市/㈱西武百貨店川崎店トイマート 川崎市/H2Oヒラタ紅谷店 平塚市/どろんこかば 南足柄市/㈱長崎屋厚木店 厚木市/ファミコンおもちゃ高原屋 厚木市【山梨県】㈱日向山梨店 山梨市/かもめホビー 韮崎市/㈱クリチャン湯村店 甲府市【静岡県】ぱる 静岡市/イッポードー藤枝店 藤枝市/㈱サンロード富士店 富士市

【愛知県】松坂屋本店 名古屋市/㈱名古屋三越栄本店 名古屋市/㈱名鉄百貨店 名古屋市/TOY・HOBBY・FANCY・アリス 名古屋市/おもちゃの街ブレーメン 名古屋市/㈱カンコーバ島田店 名古屋市/㈱おとわやおもちゃの街ピーター店 刈谷市/㈱おとわやかりがね店 刈谷市/㈱おもちゃのデンマーク江南店 江南市/おもちゃのなかがわミカ店 西尾市/㈲ドリームランド本店 豊明市/㈲ドリームランド豊明店 豊明市/㈱マツシタエンゼル 豊橋市

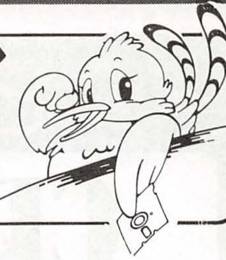
【岐阜県】㈱おもちゃのデンマーク各務原店 各務原市【大阪府】キンダートーイなんば店 大阪市/㈱ニシダヤ京橋店 大阪市/㈱阪急百貨店梅田本店 大阪市/上新電機㈱J＆Pテクノランド 大阪市/㈱ニシダヤ鳳店 堺市/おもッちゃマンなかもず店 堺市/トイプラザ光明池店 堺市/マミーの店 枚方市/キンダートーイくずは店 枚方市/㈱ニシダヤ藤井寺店 藤井寺市/おもちゃのツルヤ 四條畷市/㈱ペリカン岸和田店 岸和田市/ゲームフリークJR茨木店 茨木市/ファミコン倶楽部香里店 寝屋川市/おもちゃの国ミナミ 寝屋川市/㈱京阪百貨店守口店 守口市/㈱いせや千里中央店 豊中市/TVパニック豊中店 豊中市/だるまや曽根店 豊中市/ファミコン倶楽部高槻店 高槻市/ファミコン倶楽部池田店 池田市/ファミコン倶楽部布施店 東大阪市

【兵庫県】㈲ベビー玩具店 神戸市/TVパニック舞子店 神戸市/星電パーツさんプラザ店 神戸市/㈱夢ランド内田神戸本店 神戸市/㈱ペリカンワールド西神戸店 神戸市/ソニックスペースフジランド 尼崎市/おもちゃのおみせブロック 尼崎市/㈱ペリカン塚口店 尼崎市/コロボックル逆瀬川店 宝塚市/ベルタチブキ 三田市/コロボックル日生中央店 川辺郡/カルチャーバンクシティオ三原店 三原郡【京都府】上新電機㈱J＆P京都寺町店 京都市/㈱ペリカン京都店 京都市/㈱サントイズだるまや 京都市【奈良県】キンダートーイ富雄店 奈良市/㈱ペリカン西大寺 奈良市【和歌山県】トイプラザ和歌山店 和歌山市【滋賀県】トイプラザアルタ店 滋賀郡【岡山県】トイ＆ホビーいろは堂 岡山市/こどもや本店 岡山市/こどもや西大寺店 岡山市/㈱岡杉商店 岡山市/ステッププラザ 津山市【広島県】フジショッピングスクエア広島店 広島市/㈱広島そごう 広島市/㈱ダイイチ本店 広島市/㈱藤井玩具店 広島市/おもちゃの公園エイカ楽々園店 広島市/ソフト＆ソフト 福山市/㈱ペリカン福山店 福山市/㈱ニチイ尾道店 尾道市

【徳島県】トイタウンチャウチャウ 徳島市/㈱徳島そごう 徳島市/チャイルドショップまつしま阿南店 阿南市【愛媛県】㈱いよてつそごう 松山市/ふぁんたじ屋 松山市【香川県】トイピア寿屋 高松市【福岡県】ダイエー原店 福岡市/エンゼル長住本店 福岡市/おもちゃのオオサカヤ 北九州市/ぴーこっく久留米本店 久留米市/㈱ニチイ粕屋店 糟屋郡【大分県】㈱トキワ百貨店 大分市/ダイエー大分店 大分市/まつや玩具流川店 別府市

サゴイの声を聞いてください。
コナミ週刊テレホンサービス
札幌：001-241-4900　秋田：0188-24-7000　東京：03-3436-2277　新潟：025-229-1141　大阪：06-456-4578
松山：0899-33-3399　福岡：092-715-8200　大牟田：0944-55-4444　志布志：0994-72-0606　鹿屋：0994-44-3977

はみんぐばぁど そふと らんど



Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2－2－15　TEL.06-315-8255

締切寸前だりわっはっは

タイトル:和歌山県 mole soft

★緊急発売ぃ〜

突然ですが、98版「ロードス島戦記・福神漬2」です。8月8日発売です。4,800円(税別)の2枚組です。
関係無いけど、この日は開発部長の誕生日です。

★98版「福神漬2」は
「ロードス島戦記Ⅱ－五色の魔竜－」を持ってなくても、遊べちゃう。でも、持ってる方がいいに決まってる。
知ってると思うけど、「福神漬シリーズ（意味深)」は、ロードス島戦記シリーズの「ユーティリティ&お楽しみソフト」だよん。
セーブディスク用に、ブランクディスクを1枚用意しておいてね。

★98版「福神漬2」の目玉その1
前作「福神漬」のタクティカルコンバットゲームは、アラニア国王主催の16回戦勝ち抜きゲームでしたが、今回あなたのキャラクターたちは、フレイムの傭兵部隊に配属されます。
で、ショートストーリーが3本もあるので、楽しめます。もちろん、途中経過をセーブできるのでラッキーです。

★98版「福神漬2」の目玉2
トラップダンジョンという、すんげー(死語)ゲームがついてくるぞ。本編2(社内では、ロードス島戦記Ⅱ－五色の魔竜－のことをこう呼ぶ）のあなたのキャラクターたちが、「冒険者ギルドカノン支部・支部長認定試験」に挑むという、ダンジョンシステムを使ったゲームです。
面白いけど、ムズイ(死語)

★98版「福神漬2」のオマケ
「ロードス島戦記Ⅱ－五色の魔竜」のユーザーディスクを持ってると、キャラクターの名前や愛称の付け替えが出来ちゃう。ただし、NPCの名前は変更できないよ。

★98版「福神漬2」
今回紹介したのは、福神漬2のほんの1部分です。詳しくは、買って頂くか、テレホンサービスで確認してくださいねぇ〜
☆☆☆☆パッケージを見て驚けぇ〜
私の本名はどれでしょう☆☆☆☆

ぎゃらりぃすぺぇすみ

暑い、熱い夏がやってまいりました（冷夏だったらどうしよう、うるうる)。夏休みはEnjoyしてますか?この限られた貴重な時間に、自分の可能性を見つけようじゃありませんか。
では、今回も元気よくいってみよー!!!!
一生懸命な作品お待ちしてます
by みぃとろ



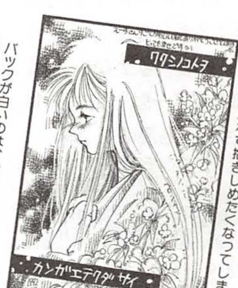
みぃとろもメテオストライクが大好き♡
▲滋賀県：草笛as水鏡明



なんかカッコイイぞ−!でも、ちょっと待ってね。
▲たかしろ そうま



バックが白いのは、やっぱり寂しい…。
▲秋田県：Kくん



かわいい。思わず抱きしめたくなってしまう。
▲岐阜県：真代



異色だけど、なんかほのぼのしてみぃとろは好きだな。
▲大阪市：石井タツオ



早く新しい道具揃えなさいね
▲鹿児島県：ON!



久々のナルディア。とっても健康的でGood−
▲沖縄県：成宮 晟



おぉ−ウォートではないか。
▲群馬県：九条朱雀



一生懸命描いたというディード。服がちょっと重たいかな。
▲富山県：浅見龍一

カオリンの「今月のお題」



「名月や うさぎもはねる ハチ鳥は…」
うさぎさんも楽しそうだが、それにもまして娘に抱かれたハチ鳥のこの幸せそうな顔。
「福神漬2」も出たことだし、たまにはこんなのもいいよね。
〈小判〉

ビクター音産と読者を結ぶ CROSS MEDIA CLUB



夏も真っ盛り。皆さんいかがお過ごしかな。今月クロスメディアクラブは，あっと驚くビクター独自の2つの企画をお知らせするゼ！

「クラシック・ロード1」名馬自慢大会実施中！

みんな知らなかったかな？　実は，こんな企画があったのだ。「クラシック・ロード1」が発売されてからはや3カ月。「今度こそ夢を見せてくれ！」とばかりに，何度も何度もやり続けるという，クラシック・ロード中毒も蔓延中とのこと。そろそろみんなの厩舎でも，栄光の血脈育まれているのではないだろうか。

ところで，スポーツだってただ練習してるだけではつまんないし，やっぱり試合をしたりしないと面白くないよね。楽器だって，一人で練習してるだけではつまらないし，やっぱりバンドを組んでみんなで演奏してみたり，ライブをやったりしないと，ほんとの面白さを味わったことにはならないんじゃないかな？　そこで，われわれビクター音楽産業の「クラシック・ロード」プロジェクトチームでは，フロッピーディスクの中に眠っている隠れた名馬たちに，世間様の目に触れるチャンスを与えようということになったのだ！　つまりは，自慢の馬を見せびらかし合いましょう，ということなのだ。

さて，応募方法を説明しましょう。我こそはという人は，自慢の名馬が収められた大切なデータディスクをコピーして，送ってくれい！　そのときに，あなたの厩舎名（なくても作るんじゃ！），自慢の馬の名前，その馬の



◀千葉県 山石 雅　涼しげなお便り，サンキュー！



◀「クラシック・ロード1」PC-9801 ¥9，800 大好評発売中！

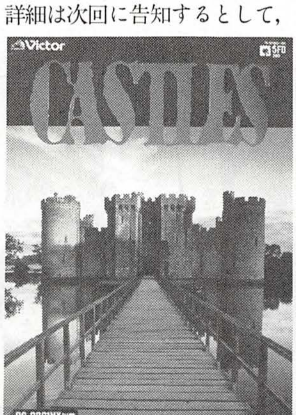
名勝負（何年のどのGIレースかじゃ！），その馬に対するあなたの思い入れを書いたものを同封するんじゃよ。もちろん住所，氏名，年齢，職業，水着の写真もいれておけ。

ところで，例のプロジェクトチームによる厳正な審査のうえ，真の名馬として認められた馬は，豪華「クラシック・ロード名馬年鑑」に掲載し，その栄誉を永く称えますぞえよういち。年鑑が完成したらまた知らせるからね。

宛先は，〠151東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株式会社「名馬の証」係

「キャッスルズ」平成のガウディー大賞　実施予定！

「キャッスルズ」の方は8月21日発売なので，このコンテストはまだ実施予定の段階です。ま，詳細は次回に告知するとして，つまりは



◀「キャッスルズ」PC-9801 ¥9，800 8/21発売

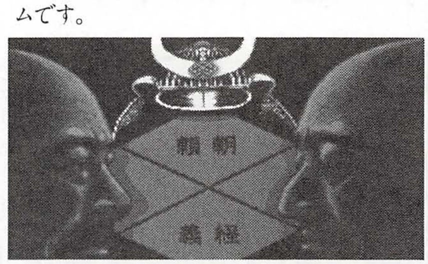
いかに素晴らしい，芸術的価値の高い建造物をモニター上に現しているかということで審査し，金賞，銀賞，銅賞を争うというものになるでしょう。審査委員長は，ビクター音楽産業の木村先生（建築家，兼通訳）である。センスを磨いて待っているように。

《新発売のお知らせ》☆源平戦記シミュレーション「ライジング・サン」X68000版が8月28日発売！

この作品は，今から約800年前に起った源氏と平家の争乱を描いた，リアルタイムウォーシミュレーションゲームです。プレイヤーはゲーム開始時に源氏軍の二大将である源頼朝と源義経のどちらかを選び，源氏軍を指揮して平家軍と戦います。勝利条件は，平家軍の全滅及び日本に存在する全ての城を占領することです。

刻々と変化する情勢，容赦なく襲いかかる平家一門や諸豪族。この「ライジング・サン」では常にリアルタイムでゲームが進行するため，プレイヤーは冷静で素早い判断力が要求されます。

さらに，従来のシミュレーションゲームが持っていなかったアクションゲームの面白さも取り入れています。軍と軍が正面からぶつかり合う「合戦」，武将を操って敵城を攻め落とす「攻城戦」，敵大将を追いつめ，愛馬を駆って画面狭しと疾走する「馬追い」，一瞬の油断が死を招く「忍者戦」など，このほかに多くのイベントがゲームを盛り上げ，今までにない迫力の感じられるシミュレーションゲームです。



▲「ライジング・サン」　X68000 ¥9,800 8/28発売

お便りの宛先
〠151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター音楽産業株式会社
クロスメディアクラブ「ベーマガ」係

Falcom NEWS EXPRESS

夏休みは“英雄伝説II” PC98版9,800円なり



98ユーザーの皆さん，お待ちかね英雄伝説IIは順調ですか。地下マップで迷子になってませんか？ そろそろ書店に英雄伝説本が並んでいる頃，そこにはとっても便利な地下マップが……ちょっと待て！ ガイドブックは最後の武器，最後の最後まで悩み抜いてから開きましょう。自力でクリアしたときの悦びは，お金では買えませんからね。

ちなみに現在発売中の本

●「ドラゴンスレイヤー英雄伝説II プレイヤーズガイド」マイクロデザイン刊 江口貴博・著 1,800円

●「ドラゴンスレイヤー英雄伝説II リプレイ＆ガイド」 JICC出版局刊 1,750円

一度クリアしたらガイドブックを手に再度挑戦して，今度はストーリーをよ～く味わうというのはどうでしょう？

噛めば噛むほど味のでる英雄伝説をご賞味ください。

英雄伝説の気分を盛り上げるグッズ紹介

●CD「ドラゴンスレイヤー」J.D.K.SPECIAL キングレコード2枚組3,800円発売中

ファルコムのサウンドチームJ.D.K.とJ.D.D.K.BANDの音の対決が繰り広げられます。

●オリジナルアニメビデオ「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」アミューズビデオ製作，キャラクターは，まんが家の石川 賢（ダイナミック企画）によるデザイン。強力映像化作品で迫力の「英雄伝説」になりそう。キングレコードから第一巻10月21日発売予定

●コミックコンプ増刊 ドラゴンスレイヤーマガジン角川書店発売中

ドラゴンスレイヤー英雄伝説をモチーフにしたコミックが満載されています。PCエンジン新作の ザ レジェンド オブ ザナドゥ「風の物語」情報も掲載！

興味津々話題のイース情報

●LOGOUT連載：アスキー出版 「翼あるものの肖像」

PCエンジンで進行中の「イースⅣ」いったいどんなイースになるのか，みなさん気になってしょうがないでしょう。その実際のゲームに使われるシナリオを元に製作したゲーム直前までのプレストーリーが大場 惑による文章，池上明子イラストでアスキー出版のログアウト誌にて開催中です。

●OVA「イースII 天空の神殿 アドル＝クリスティンの冒険」

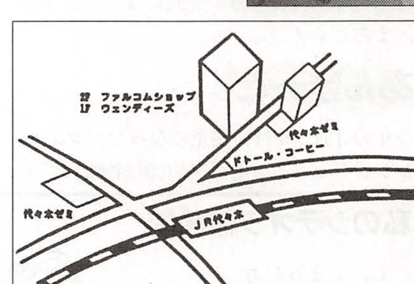
前作OVA「イース」の後を継ぎゲームのイースIIを元にしたストーリー展開で順調に製作進行中。もちろんファン待望のリリア登場，どんな活躍をしてくれるか楽しみですね。

代々木ファルコムショップへ行こう

ファルコムショップ代々木のお買得情報

リリア・フィギュアに続く第2弾，1/8フィーナ・フィギュアが次期発売予定。





特設メイルのコーナー



▲東京都 へっぽこ君EX
つぶらな瞳のメイルだな。



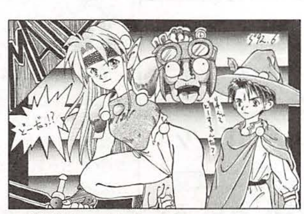
▲宮城県 心に一物笛太郎
ちょっと挑戦的なメイル？



▲東京都 いたも・てっさく
闘志まんまんメイル
あやしいガウがGOOD



▲静岡県 藤平拓郎
メイルはさくさく進めます。だけどボスは手強いのだ


▲宮城県 ぺなる・S
いい顔している◎

スタッフ募集のお知らせ

プログラム／グラフィック／音楽／シナリオ企画など各製作スタッフ。営業／広報／出版編集／ユーザーサポート／経理など業務スタッフ。募集に関する詳細は日本ファルコム担当スタッフまでお問合せください。

すべてはここから始まっている。
■日本ファルコム株式会社 〒190東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル ☎0425-27-6501(代) FAX.0425-28-2714
探していたものがきっとある！ 新製品も待っている。
■ファルコム・ショップ代々木 〒105東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F ☎03-3379-7723

マイコンソフト開発室



なにわ通信

いやー，今日も熱いね。じゅう。←字がちがーうっ！ 暑さでボケてます，Hiaroです。

今月のタイトル横は**大阪府・酒井くれは**さんです。うーん，泳ぎに行きたいね。

ところで先月は，なにわ通信お休みしちゃってごめんなサイ。

第一次製造分完売！XPC-1V

XPC-1Vは，PC-9801やPC-286/386シリーズの画面を一般の家庭用テレビで見られるようにする，ユニットです。98の画面を大型テレビで見られたり，ノート・パソコンの画面をテレビで見れたりするのはうれしいですよね。

当社へのお問い合わせで，多いのが，画質について。本誌にも広告が載っているので，見ていただければ分かりますが，画質はきれいです。これは，自信を持って言えますね。

ただし，テレビの性能にもよりますので，中には，あまりきれいに映らないテレビもあるようです。ご了承ください。

その他，ご質問等ありましたら，遠慮なく聞いてくださいね。

品切れでご迷惑をおかけしていましたが，7月末に第二次製造分が発売になってますので，よろしく！

あんけーと

今年の3月，4月に発売になった，「エイリアンシンドローム」と「苦胃頭捕物帳」ですが，なかなかの好評をいただいております。

エリシンなんて，結構古いゲームだと思うのですが，やはり良いゲームは良いし，面白いゲームは，いつまでたっても面白いですよね。「はじめてプレイしたけど，すごくよかった」などというお手紙もいただいています。

私もゼビウスとか大好きで，今プレイしても「面白いゲームだったんだなぁ」と感じてしまいます。みなさんも，思い出深いゲームの一つや二つはあるでしょう。

そこで，一つみなさんにアンケートを取りたいと思います。「このゲームが好きだった。もう一度やってみたい。」というのがあったら，教えてください。

基準としては，1987年以前のゲームで，ハガキまたは手紙1枚につき，1点のゲーム名とメーカー名，そして，どうしてそのゲームが好きなのか，理由を詳しく（どこが好きなのか，何が好きなのか等）書いて，送ってください。あ，もちろん，住所・氏名もお忘れなく。イラストも大歓迎！

人気の高いゲームは，当社にてパソコン用に移植される可能性もあります！

もし，移植された場合，そのゲーム名を挙げて応募してくれた方の中から3名様ぐらいに，実際の製品をプレゼントしちゃおうかな。なんて事も考えています。

あて先は，最後のところの住所の「好きなのよねん」の係まで。

アルバイトぼしゅー

現在，勢いに乗るマイコンソフトでは，プログラムや，グラフィック，音楽等，腕に自信のある方を募集しています。

まずは電話連絡の上，面接に来てください。お待ちしています。TEL 06-203-2827

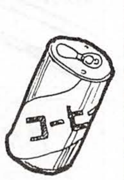
ではまた。

それでは，おたより等のあて先です。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト㈱
なにわ通信係　まで

お詫び：本誌7月号のこのページでも取り上げました，XE-1SFC用の通信ソフト「XE-1SFC DATA SAVER JUN」の開発/発売が中止になってしまいました。理由は当ソフトの主機能である，「トレース機能」が，スーパーファミコン用の多くのソフトで出来ないためです。お詫び申し上げます。他の，すばらしい企画を計画中ですので，ご期待ください。

私のシテオク体験談



し，しまったぁ。

「暑いからジュース買って来よっと」「あ，オレの分もよろしく」「オレのも」「オレも」

みんな，コーヒーでいいや。

チャリン，ガチャン×4。取り出し口に手を入れた瞬間……。

！HOTを買ってしまったぁ。ひえーん，シテオクだぁ。　**大阪府・マパコン**

評：あるあるあるぅ～。もったいないから，結局飲んじゃうんだけど。悲しいよね。熱いし。暑いし。　**シテオク度7。**

ありがたいおハガキのコーナー

今月のプレゼント「下敷2枚セット」は，
「小池見てるかー」さんに差し上げます。





岡山県・Amu.2
「ばか ばか ばかぁん」とか言われちゃあ，載せるしかないな。もう。



岡山県・Amu.2の妹
おやまぁ，兄妹で投稿とは。お仕事がんばってくださいね。



神奈川県・時丘
ワルキューレに挑発されてるみたい。なんだか，負けそう。



仙台市・ルーキー笛太郎
オリキャラです。風のにおいがするようなイラストですね。



新潟県・小池見てるかー
春麗のイラストが多い中，まおは盲点でしたね。このペンネームはやめてー。



栃木県・左ジライヤさんと右ジライヤさん
あっはっは。うまい！笑わせてもらいました。ペンネーム長いけど，この場合はいたしかたなし。

ここに貴方の右手があります。あっ，今離しましたね。分かりますよ。ふふふ♡（北海道・中山智哉）

ぽんたのアイマックス情報局

ダブルスーパーパーンチ！「スーパー将棋」につづくスーファミ第2弾は「スーパー麻雀」だ！！！

3つのモードを揃えた2人打ち。スーパーファミコンソフトでは初めての「麻雀」なのだよ。

その1　フリー対局

よってらっさい！　見てらっさい！

12人のこんぴーた雀士はとんでもなく強いんで，怒られちゃうかもしんない。

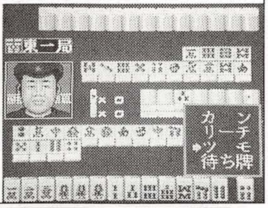
その2　アイテム対局

フリーじゃかなわなくても，ここにくりゃ，なんでもアリ！　アイテム使って，役満であがれ！

その3　世界統一

要は国盗り合戦だ！　12に分けられた領地を麻雀で取り合うのである。ここでもアイテム有り！

ちょっと麻雀は君達には早いかなぁ，と思わないでもないが，ともかく8月22日(土)に発売である。（8,000円／税別）



〒146 東京都大田区千鳥3-12-7
株式会社　アイマックス
「ぽんたのアイマックス情報局
～憂鬱な薔薇～係」まで

アイマックス九州にてゲームソフト開発部隊募集中！

プログラマー，企画，グラフィックデザイナーを募集いたします。福岡近県に在住の方ぜひご連絡ください。

連絡先：福岡市南区清水1-24-31
協和第15福岡ビル3Ｆ
㈱ペガサスジャパン内
アイマックス九州支社
ＴＥＬ：092-542-2630
担：大隈　木村

初恋の思い出は黒板係

最初パワーがない，などと指摘されたりして，うーんと腕組んで考えてる，ぽんたであるよ。

「隊商の鬚」くん，毎度ご要望の「現代の怪談」であるが，近々お送りしよう。なんとまるまる1年もやっていない。でもって，次回で漸く第2話。ほとんど幻のコーナーとなっておった。いかんいかん。

ともかく，今回は誌面の都合上クイズの答えしか紹介できん。勘弁しーてー。

〈初恋覆面算／答の巻〉

```
  はつこいの        90375
＋おもいでは  ⇒  ＋68729
─────────      ──────
  なのはなつみ     159104
```

つまり，こういうこと。文字は10種でこれがそれぞれ，数字に相当する。

「は」と「お」と「な」が0ではないのは明らか。あとはしかしもう，ひとつひとつ当てはめいていくの一手。解答者は当然のこと，全員正解でした。

福島県の「樹海」くん。高知県の「鴉蝙魔鱗」くんは30分で解けたっすか。あとは「お初」の二人。岩手県の「DEJAVU」くん。東京都の「T・N・ルナン」くん。以後よろしゅうに。いきなり，頭ひねってくれちゃったわけね。

ちなみに私，正解にたどり着くまでに2日，のべ2時間もかかりました。ちゃんちゃん。

THE MONSTERS WITH US

えーと，スペル間違えてねぇだろうな。

今月も2匹ご紹介するよん。



◀「水鏡明」くん（滋賀県）
連続採用となりまして，でも面白いもんな，こいつ。ぷちゅっと脳味噌に指突っ込みたくなるのぉ。



▶「石井タツオ」くん（大阪府）
ファンが多いぞ，石井くん。「耳チョンパ」が笑える。

とっても淡白質

実は愛用のワープロ（会社の）が，ぶっこわれちゃったので，経理の女の子が使ってるやつをかっぱらって，この原稿を書きました（しかし，ワープロで書くというのもおかしいが，叩く，と有体に言っても不自然。技術革新に伴う人の行為の変化に言葉がついていってないという例ですね）。

かっぱらう前に手書きじゃだめなのか，と当然考えるところである。ところが，いざ紙と鉛筆にしてみるとどうだ。1行も書けん。

いつのまにかワープロでなくては，原稿が書けない体になっていたのである。

これをワープロによる害悪とするのはあたらないが，頼りすぎも考えものであることも間違いない。

さて，ではこのままでいいか，というとなんとも言えない。

さしあたって，特に対策をどう打つということもない。ただ今回はひたすら，頭と体の関係の不思議に思いを致したにとどまる。大した話ではない。

でも不思議。人間とんでもなく不自由に出来ている。

じゃ，淡白なまま終わるとするか。

お便り・イラストの送り先

おいらが悪かった。

ここ2，3回，係の名前を募集しとったが，ほっとんどの人が「募集するといったのに」とか，「どーもぱっとしたのがないので」とか，そのまんま書いてくるのねん。

悪かった。自分で考える。短いやつだな！「るーくの襲撃」くん！

今月の常連サン

△「るーくの襲撃」くん（秋田県）△「倉田保」くん（静岡県）△坂上武人くん（大阪府）「お初」か「常連」か，わかるかって？　どうだい？△「人見笛太郎」くん（宮城県）△「隊商の鬚」くん（熊本県）うーん，残念。いいイラストをくれたのに，届いた日はなんと，雨だったのだ…。わかる？△「FACT」くん（神奈川県）△「猿」くん（長野県）すまんのぉ。16枚も送ってくれたが，生憎こだけじゃよ。△「那美」さん（大阪府）△「Arrow」くん。おっと「阿狼宏之介大将HG」くんか（大阪府）△「酒井呉葉」くん（大阪府）△「FROG物部」くん（大阪府）△天野"ライオン丸"真くん（東京都）♪♪♪皆さん夏ばてにはご用心。また涼しくなったころお目にかかりやす。

今月のお初

7月号でちと触れましたが，おいらが「アイマックス情報局」を担当するようになってから，お葉書をくれた方の総数が3桁に達しようとしております。実を言えば，登録している名前は既に100を越えているのだが，重複していないとも限らないので，只今その辺を整理しているところ。

従って，輝く100人目の発表は来月！

▼「TAKKE」くん（宮城県）▼「PCmkII」くん（名古屋市）

本文で紹介した以外の「お初」は以上2名である。おそらく今月名前の出た誰かが100人目。来月までドキドキしておること。

出歯，股（とほほ。低調である）

狂子の風吹く画廊

夏ね。夏夏夏！　今年こそ，悩殺光線バシバシの色っぺえ水着で，海辺を闊歩しちゃうぞ！　と，クーラーのきかない部屋で汗みずくになって，ワープロ叩きながら，決心している図をまぁ，想像してみてよ。泣けるから。

いいわよ。もうそんな年でもないもん。シクシク。



◀「九条朱雀」さん（群馬県）
ん？　九条ちゃんは「水城蒼」ちゃんでもあるわけね。でもって，連荘だわね。んー。ま，いっか。



▶「坂谷哲」（本人の希望により呼び捨て！）（千葉県）
さかたにあきら！　初めまして！　テスト続きで胃に穴があきそうってか？　恥ずかしい思いしても入る穴を探さなくてすむじゃん！　ラッキーね！（す，すまんのぉ。こいつこんな奴じゃけん。ぽんた）

▼「弾上らんめえ」さん（東京都・多摩から八王子に宿がいしたとね）
グーなんだけど，冷や汗なのね。ためらい恥じらいかっぱらいは乙女の武器よ。あと，酔っぱらいもかな。あーん，あたし立てなーい。なんってね。



今月のジガゾー

♡「ともこざる」ちゃん（三重県）



このコーナーは2度目。リアルなのは初めてだったので，のっけちゃいました。あと，みーな嘘つきなんだもーん。タイトル，「今月のナルシー」にするかな。

今度，個展を考えてます。希望者は大量の作品とともに，お申し出下さい。待ってます。

じゃ，来月までバイチャ！

新設 ホームデータ気象台

第9回

株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町
馬止1-10
Telephone：078-261-2790

アラスカン マラミュートG.C. がやってくる

今月もやってまいりましたホームデータ気象台。案内担当のNIIでございます。

さて，今回も頭っから3Dリアルシミュレーションゴルフ『アラスカン マラミュートG.C.』の最新情報を一席。

まず，8月の2日・9日の2回にわけて大阪日本橋J&P上新電機テクノランド5Fイベント会場にて，発売記念予約キャンペーンを行います！

豪華賞品の当たるスタンプラリーを初めとして，一足先に「アラスカン マラミュートG.C.」の世界を体験できるスーパーデモンストレーション大会など，内容は盛りだくさんです！ 会場では発売直前の予約を行なっております。実は，早く並んだら「イイコト」が……!? まあ，それは会場でのお楽しみ!!

もしかしたらNIIとも会えるかも？ 近くの方も，そうでない方もぜひ遊びに来てくださいね！

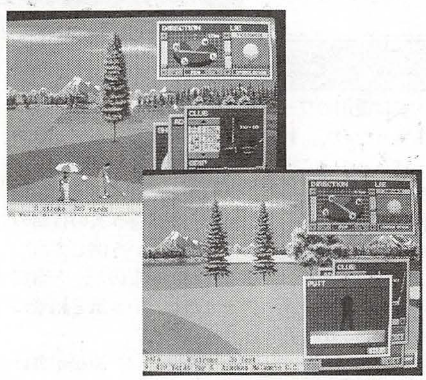
え？ それで8月上旬発売で発売記念予約キャンペーンをやるのはどうしてなのかって？

実は，さらに内容を充実させるために1カ月程発売を延期することになってしまったんです！ ホントーにゴメンなさい。

でも大丈夫！ 9月の発売日には必ずや「究極のゴルフゲーム」をお見せできると，このNIIが責任を持って保証します!!

夏休み遊ぶためのお金を削って「アラスカン マラミュートG.C.」にそなえていたあなた。もう一月だけお金を使わずにおいてくださいね！

それにつけても アラスカン マラミュートG.C.



上のアラスカの雄大な自然の中でプレイするゴルファーの写真に注目してください。

遠くそびえたつアラスカの山々に神々しさ目の前に広がる美しい澄んだ湖……。

「こんな所でゴルフができたら気持ちがいいだろうなあ。」(特別出演：**ササヤン**)

という声もあるとおり，この雄大な景色の中でゴルフが思いっきりできるしあわせを，ぜひあなたにも味わってほしいです！

加えて，なんと急遽note専用版も発売決定！ noteユーザーのみなさんは喜んでください!!

さらにはユーザーのみなさんに喜んでいただける機能がゾクゾクと投入されつつあります！ その一部だけでもお伝えしたいんですが……残念ながら発表されてのお楽しみ。もう少し先に楽しみは延ばそうと思いますので，どうかわかってくださいね。

今日の日は アラスカン マラミュートG.C.

なんか今月は「アラスカン マラミュートG.C.」一色だったなあ，ということで，ホームデータが「アラスカン マラミュートG.C.」にかけるいきごみが伝わったでしょうか？ 伝わりましたよね！

ところで，話は変わってお知らせです。

実は「将棋初段一直線」でお馴染みの初段認定料が2万5千円から3万円に値上がりしましたので，これからお申し込みの方は気を付けてくださいね。

それと，今だにお問い合わせの多い段位認定申し込みは締め切りを延長してまだ受け付けておりますので，終わってしまったとあきらめていたあなた，今がチャンスですよ！

さて，お別れです。お便り，イラストは

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
㈱ホームデータ「ホームデータ気象台」係まで

イラストの嵐



◀沖縄県・成宮晟さん
N：なにはおいてもまずアラスカン マラミュートGCです。



◀茨城県・HSVさん
N：ところでアラスカン・マラミュートって犬の種類なんですよ。



◀札幌市・るえるん流羅さん
N：さあ、何をして遊ぶ？ 神経衰弱かな？ それはトランプ！



◀埼玉県・浅井 直さん
N：よい子のみなさんは、拳銃を人に向けちゃいけないよ！



◀岡山県・Amu2さん
N：大金持ちにはなりたいけれど砂嵐はイヤ。

▼新潟県・平井伸雪さん
N：実はホントーなんですよ。楽しみに待っててくださいね。





◀茨城県・粒原粒史さん、北上京助さん、あづま次郎さん
N：夢幻同盟……かわいい女の子の団体だったらいいな。



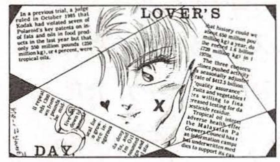
◀岐阜県・真代さん
N：この女の子もかわいい。

リアルタイムアクションRPG「ソードダンサー」絶賛発売中!!

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジィ総合研究所(Biplane)
開発室：〒540 大阪市中央区釣鐘町1丁目2番2号(BLDG土屋)

ううう(T-T)。まずはお詫びです。『イラスト特集』にあわせてイラストを送って下さった読者のみなさま，長い間お待たせしてしまって申し訳ありませんでした。ンでもって，ホントたくさんの力作ありがとうッ！ そんなワケで（何が）遅ればせながらの『イラスト特集』ですますッ!!



◀東京都・弾上らんめえさん　ジゼル……かな？ これまたキレイなイラストなのだーん。



◀今月の一席　大阪府・時狩秋都さん
え？ 来てくれるの？ 連絡してね。待ってっから（笑）。



◀今月のテッタマン　北海道・Recfisくん
わははははッ！ キテるぜ！ 君の葉書は，開発室内部で超ウケだったぞ。



◀長野県・¥80ひふみくん
よッ！ トーンの鬼ッ（笑）！ イカスぞッ！



◀埼玉県・すわしくん
増刊号にも期待しててね。アガディル可愛いし。



◀宮城県・ぺなる・Sさん
なんとなく優等生っぽい二人。ヒエンの髪がキレイだス。



◀今月のえこひーき　群馬県・小室絵梨胡さん
すげーキレイなジゼル。ああ投げられたい（笑）。おいらのイチ押し。



男はやはりテッタよのう。これテッタっぽくてナイスだッ！



◀滋賀県・水鏡明くん
メンチきる→ガンたれる，ね。MIDIよりトーンが欲しいって？



◀大阪府・へびはねいびいさん
今月のとりさん。キレイなのだーん。



◀栃木県・玉兎くん
うう，ごめん，バグには勝 て ぬ。TOWNS，ねェ……。



◀大阪府・Arrow!くん　宮城県・ぺなる・Sさん
初めて来た合作イラスト。発掘するのには苦労したゾ(笑)。



◀群馬県・九条朱雀さん
ヒエンの目がすげぇカッコイイぜ。



◀茨城県・あづま次郎くん
そう，履歴書ナリ(笑)。よろしくねん。だめ？



◀熊本県・舞さん
ほのぼのしてます。こーゆー雰囲気，いいなあ。



◀大阪府・Doふぁんぶるくん
MSXユーザーがもう少し多ければいいのに，ねェ。



◀富山県・へのじさん
元気いっぱいのジゼルなのだ。ナイス。

ただいまTGLでは，『CGスタッフ』を募集中です。興味を持たれた，マウスがないと夜も眠れない，ドットマトリクスに愛を感じる，以上の症状をお持ちの方は（そうでない人も可）作品（ディスクでね）と履歴書を同封の上，『TGL・研究開発センターCGスタッフ係』までご郵送下さい。

但し，当社まで通勤が可能な方に限らせて頂きます。あらかじめご了承下さい。

さて，現在TGLのスタッフ(……の一部)は死ぬほど忙しそうな様子。それもその筈でただ今『ソードダンサー増刊号』の開発がこれまでもかってぐらいに進められている……らしい(笑)のです。アクションRPGから純粋なアクションゲームへと姿を変えて(！)，トレース・モード等の色々な機能を追加し(！)，技を改良・増加して(！)，バグ取って(嘘)，あまつさえ一部の『敵キャラクターを使う事まで出来てしまう』(！)という98のスペックをまったく考えていないような豪華絢爛なものになる予定。ご期待下さい。……え，11月発売？ 間に合うの？

新作情報。ARPG『EDGE(仮)』の制作も順調に進行中です。……は？ これ以上書いちゃ駄目なンすか？ ちぇ，わかりましたよ。

今月はこれにておしまい。また来月お会いしましょ。お便り，イラスト，まだまだ待ってるからね。

NOVE通信 Y'm〈イム〉

野邊ゲームデザイナーズアカデミー
通信局イム係
〒150 東京都渋谷区恵比寿2-32-23
TELEPHONE03(3280)0743

思い起こせば、一年前、我々、NOVEスタッフは、毎晩、徹夜して、
首の回りとおしりに赤くただれたアセモが、日々増えるのを、
別に辛いなどと思う暇もなく、夏のバカンスをするのでもなければ、
花火大会や盆踊りで浮かれることもなく、ひたすら、そう、ただ、
無我夢中で、キミう達と出逢る日のことを、アレコレ考えていた。
一年経てば、次の夏は、夏らしく過ごせるかと思っていた。(甘いなァー)
一年経った、今年の夏は、やっぱり一年前と同じように、徹夜して
それが別に辛いなどと思う暇もなく、ただ、ひたすら‥‥ひたすら
せめて、夏バテをしなかったことだけ、ほめてあげてもいいか！



長野県のA・Wクンから「事務局長の野川様」で送ってくれた。アリガトウ。しかし、キミが思った通り、彼は野川ではなく"川野"氏なのだよ。また、たのむ。キミは色をつけたかったのか…。

東京都のR・Sちゃんから RPGのイメージキャラのイラストだ。カワイイな"ドヒャヒャーン"ってか。



質問 Q&A

Q 今、作っているゲームの主人公に、僕の思っている考えや主張などを言わせてもいいのでしょうか？
神奈川県 Y・S君

A シナリオを生かすも殺すも、作者の腕ひとつです。

ほとんどのケースにおいて、作者と同じ環境、生い立ちを持ったシナリオはあり得ないのです。自伝なら別でしょうが…。創作上自分の分身のように人物を操る事は危険です。作者は、その人物の生い立ちや環境など丹念に設定後、その人物の考え方を把握して、シナリオを創作していきます。時には作者の考え方と同じものになる場合もあるでしょうが、それは、あくまでもその人物の持つ考え方であり、作者自身であってはいけません。人物を描くと言うことは、その人物を書ききれるかどうかが、大事です。

シナリオは計算であり、構築ですからメリハリのあるシナリオを完成させるためには、それぞれの登場人物の役割が"どうなのか"理解する事が必要ですね。NOVE別冊シナリオ考学に記述されている"アクション・マン"を利用して、ドンドン人物を生み出してみましょう。さぁー、魅力ある人物の誕生を期待していますよ。

第2期生　締切り迫る!!

──NOVE事務局からヒトコト──

局：告知広告にありますように"9月30日"を以て〈第2期生〉の受講募集を締切ります。その後、3期生募集予定は未定です。
Y'm：なんでだ？いつだって受講できるんじゃないの。
局：Y'mさん、素朴なご質問ありがとうございます。NOVEでは受講生ひとりひとりのオリジナリティーを重視し、きめ細かい添削指導を心がけています。ですから、講師のキャパシティーに限界が生じるわけで、したがって、受講生数に限りがあるのです。
Y'm：じゃー、講師陣をもっと増やせばいいだろうに‥‥。
局：そっ、そうです‥‥ね。(また、無責任なこと言って)
Y'm：まぁ、それはいいとして。でっ、何がいいたかったんだ？
局：はい。ですから"ヤル気あり人間"の皆さん、受講のご希望はどうぞお早目に！っと、"ヒトコト"言いたかったのです。
Y'm：そうか。って、受講予約もOKか？
局：はい。現在も予約の方は、たくさんいらっしゃいます。ですから、そういった席数を確認後、その後の予定がお知らせ出来るようになるのです。
Y'm：OK！もうわかった。あまりくどいと嫌われるぞ。
局：‥‥。(Y'mさんって結構キツイのよね)

●Q&A欄に質問募ります。
●イラスト・アニメなどハガキでください。
●Y'mに対するご意見、お手紙などなど‥‥。
●Y'mはキミラの参加を待っている。ヨロシク
住所：〒150 東京都渋谷区恵比寿2-32-23
あて先：野邊ゲームデザイナーズアカデミー
通信局Y'm係

電脳インフォメーション

〝ニューメディアをクリエイトするハイパースクール〟

バンタン電脳情報学院：学校紹介

今月号からこのコーナーに登場する〝バンタン電脳情報学院〟。ゲームソフトを始め、マルチメディア・コンピュータグラフィックなどニューメディアのクリエイターを養成する「ハイパースクール」である。まずは、挨拶代わりに本校について簡単に紹介しよう。

専攻紹介

▶ゲームデザイナー専攻

ゲームのすべてを決定するのが、ゲームデザイナー。あらゆる要素を会得する為に、〝CG〟〝プログラミング〟はもちろん、〝シナリオ企画〟〝コンピュータ概論〟〝数学〟〝基礎回路〟などに関して学習する。

▶ゲームプログラマー専攻

デザイナーの意図通り、全データ・システムを入力する。C言語をマスターするべく〝プログラミング実習〟。さらに応用力を高めていく〝プログラミング特講〟など、実践的なゲームプログラマーを養成する。

▶マルチメディアクリエイター専攻

コンピュータの新分野を開拓する為、〝シナリオ企画〟〝映像実習〟〝サウンド実習〟〝CG〟など、様々なメディアに関して学ぶことで、多角的なクリエイターを養成する。

▶ゲームハードデザイナー専攻

〝モックアップ〟〝電子回路制御〟〝CAD〟〝CG〟などの応用技術を学び、時代のニーズに対応した、より使いやすく、より洗練されたゲームハードのデザイナーを養成する。

▶ヴァーチャルリアリティー専攻

〝CGのデザイン・プログラミング〟や〝インターフェイス研究〟〝応用技術研究〟〝エンターテイメント研究〟を学び、画像技術と応用技術を会得し、将来の人間社会を豊かにする先端技術を探求する。

▶SFXクリエイター専攻

コンピュータの基礎知識に、〝撮影模型実習〟〝映像実習〟〝造形実習〟など、実践的なカリキュラムを豊富に取り入れ、映画などでお馴じみのS.F.X.の技術を会得する。

情報の集まる街「恵比寿」に、27年の歴史を持つバンタンデザイン研究所から設立された〝バンタン電脳情報学院〟。

7階の校舎は、「マッキントッシュ」や「FM-TOWNS」を始め、「アイリス-インディゴ」、「ベータカム・シリーズ」のプロ用編集システムなどの最新ハイテク機材満載である。バンタン独自の教育理念のもとに、日進月歩のコンピュータ業界で活躍するクリエイターを目指し、300名を越える学生の熱気に包まれている。

もっと詳しく知りたい…

本校について、より詳しく知りたい方の為に様々なイベントを通じて、生の雰囲気を味わってもらっている。下記の2項目のほかにも様々な企画があるので、興味のある方は問い合わせを待っている。

□電脳クリエイターセミナー

業界の第1線で活躍中のクリエイターの講義や、最新ハイテク機材を自分で操作してみたり、ゲームの仕様書を書いてみる…など、現場の実際の雰囲気を味わうことが出来るセミナーを、無料で毎月開催しています。

□学校見学

各単科の内容とその進路、カリキュラム、授業の雰囲気、設備や機材の内容…など、君達の知りたいこと、不安や疑問にお応えします。

一度学校に来て自分の目で確認しては…。

速報

サマーセミナー締め切り迫る

バンタン電脳情報学院が贈る恒例、真夏のビッグイベント。それが電脳サマーセミナーです。ゲームプログラマーコース、CGデザイナーコースの2コースはいずれもマルチメディアの入門コースとして、3日間の充実のカリキュラムを用意、初心者の方から安心して楽しく学ぶことができます。

□内　容

●ゲームプログラマーコース

ハイパーメディアパソコンでお馴じみのFM-TOWNSを使用してのプログラミング講座は、ゲームをクリエイトするうえで必要なプログラミングの基礎を、プロセスに従い学習、構築していきます。

●コンピュータグラフィックデザイナーコース

マッキントッシュを使用し行われるこのコースは、デザインの基礎となるソフトを日替わりに学習。マッキントッシュの基本的な操作法を、色彩に関しての理解を深め、オリジナル作品を完成します。

□日　程

●A日程　8月17日(月)～8月19日(水)
●B日程　8月20日(木)～8月22日(土)

□申込方法

学校案内をお持ちの方は、同封のパンフレットで。お持ちでない方は、下記の問い合わせ先まで、ご連絡下さい。申し込みには専用の申込書が必要となります。

あくせすROOM

お楽しみプレゼント⑨

①


②


③


④


⑤


⑥


①カプコン★SFC版『ストリートファイターII』プロモーション・ビデオ（VHS）【10名】
②カプコン★ストリートファイターIICMイメージソング『バトル野郎～100万人の兄貴～』の筋肉少女帯サイン入りCD【5名】
③カプコン★SFC版『ストリートファイターII』ジグソー・パズル2種【各5名】
④マイクロワールド★PCエンジン版『BABY JO』のイラスト入りカップクーラーミニ【20名】
⑤カプコン★SFC版『ストリートファイターII』テレホン・カード【5名】
⑥ビング★『スプラッターハウス』テレホン・カード【3名】

※応募方法

官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥あなたの好きなゲーム名⑦希望の商品名を明記し，下記までご応募ください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部『お楽しみプレゼント⑨』係

締め切り：9月7日必着

7月号お楽しみプレゼント当選者

◆「PC-98用ディスクバトラーの5インチ版」は，大阪府堺市・**辻村義彦さん**他2名。「3.5インチ版」は，香川県木田郡・**村井克司さん**他2名。

◆「ストリートファイターIIのトランプ」は，徳島県三好郡・**矢野真弓さん**他9名。

◆「ストリートファイターIIのポスター2枚」は，**板垣宗太さん**他14名。

◆「ストリートファイターIIのパッケージ・ノート」は，神奈川県横浜市・**小林正樹さん**他14名。

◆「マジックソードのパッケージ・ノート」は，福岡県久留米市・**野口賢一さん**他14名。

コナミX68000版「グラディウスII」キャンペーン当選者発表

X68000版「グラディウスII」の発売記念として実施された“I LOVE GRADIUS IIキャンペーン”の当選者の発表です。

1．ロゴ入りスポーツタオル（2,000名）

※商品の発送をもって当選といたします。

2．豪華ネームプレート（10名）

・兵庫県　阿南昌弘（19才）学生
・兵庫県　塩路英樹（20才）学生
・栃木県　片岡　誠（31才）会社員
・神奈川県　春日英己（18才）会社員
・佐賀県　山田大作（20才）学生
・栃木県　鈴木英明（20才）会社員
・東京都　前田哲也（21才）
・神奈川県　武井真悟（18才）学生
・長野県　加山真一（20才）学生
・愛知県　増田光宏（26才）会社員

以上の10名のかたが当選です。





BMスーパークイズ

夏休みはみんなどこかいったかな？　もしどこへいこうか悩んでる人は，ぜひナムコ・ワンダーエッグにいってみよう。今までの遊園地とはちょっとちがった体験ができるよ。それに今回攻略をやっているドルアーガの塔もあるしね。

さて，そこで問題です。塔内のイラストマップでグリーンクリスタルロッドを隠し持っているモンスターがいます。そのモンスターの名前はなんていうでしょうか？

①ネモ船長
②ガーゴイル
③ナディア

☆今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタン提供のグッズを5名の方に。

☆応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよ～く読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

●**締め切り**：9月7日必着
●**正解の発表**：10月号（9月8日発売）
●**当選者の発表**：11月号（10月8日発売）

★8月号の正解

①まじかる☆タルるートくん

★7月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選となりました（①スナッチャー）。

岡山県笠岡市・**有岡健次郎さん**／神奈川県伊勢原市・**児島法雄さん**／愛知県日進町・**三宅雅之さん**／大阪市・**島田武司さん**／埼玉県大宮市・**神山康雄さん**　以上5名

ラオックス ザ・コンピュータ館イベント情報

●**8月8日（土），9日（日）**

影さんの「読者のハガキは神様ですぅ」

残暑きびしい季節になってきたよな！　早く涼しくならないかなと思いつつ，残り少ない夏をエンジョイしている今日この頃。

ところで読者のみなさんは，夏の思い出ってやつはもうできたかな？　受験前だとかいってせっかくの夏休みを図書館で過ごすなんて寂しいことはしてないだろうな。今からでも遅くはない海でも山でもいいから自然と戯れてこよう。さて，そろそろイラストの紹介いってみようか！



▲つぐ美：いつもの合作コンビとはちょっとちがう組み合わせだけど，新しいお友達かな。影：今度は象娘をかいてね　by　Arrow！&ありす



▲つぐ美：ベーマガの表紙にいたずら書きを加えたようなイラストだね。テーマは「影さん」かな？　by　NEW-Y



▲影：こんなかわいい婦警さんだったら逮捕されたいな。編：影さん，またなにかやらかしたんですか？　by　たかじょうゆうき



▲影：一家に1冊じゃ，あまい！　1人に1冊，しかも毎月買うように。つぐ美：定期購読もできるから利用しよう　by　酒井　呉葉



▲影：このイラストを見た解せないクンが「おれもダルシム使いなのにシクシク」と泣いてたぞ　by　ともわん☆あとむ

ストリートファイターII　ゲーム大会

ゲーム館主催のゲーム大会。入場にはゲーム館発行の入場券が必要です（入場券はゲーム館でゲームソフトをお買い上げのかたにもれなく差し上げています）。

●8月21日(金)～23日(日)

富士通教育ソフトウエアpartII

―遊びが勉強になればいい―

TOWNS最新教育ソフトのご紹介とパソコンを使った理科実験教室を開催。

●8月28日(金)～30日(日)

コンピュータLIVEフェア　part2

LIVE形式のデモを開催。普段はなかなか接することのできないコンピュータ・ミュージックを存分に楽しめるフェア。

出展メーカー：河合楽器製作所，カモンミュージック，YAMAHA，ローランド

●9月5日(土)，6日(日)

第2回スーパーセミナー

5日(土)

13：30～15：00

「WINDOWS & WINDOWSアプリケーション　今後の展望」

15：30～17：00

「WINDOWS　そしてその世界！」

6日(日)

13：30～15：00

「ボーランドのソフトウェア開発およびマーケティング戦略」

15：30～17：00

「パーソナル・コンピュータによるビジネス支援についてのインテルの考えかた」

NECショウルーム　C&Cプラザ「サマーフェスティバル'92」開催のお知らせ

NECショウルーム"C&Cプラザ"（大阪市中央区城見1-4-24）では，8月12日（水）から8月16日（日）までの5日間，子供から大人まで楽しく参加できる「サマーフェスティバル'92」を開催します。

この「サマーフェスティバル'92」は，パソコンに触ったことのない人には，楽しく遊びながらパソコンに慣れ親しんでもらい，パソコンを持っている人にはその世界を拡げてもらおうと企画されたものです。

【サマーフェスティバル'92チャレンジキッズランド】

開催期日……1992年8月12日（水）～8月16日（日）　5日間

開催時間……10：00～17：00

開催場所……NECショウルームC&Cプラザ1Fエントランス・フロア

〒540 大阪市中央区城見1-4-24 日本電気関西ビル

参加方法……入場無料・参加自由

参加対象……だれでも参加できますが，小学生とそのご父兄を中心に企画された内容です。

問い合わせ……「サマーフェスティバル'92」事務局 ☎06-377-0676

投稿ありがとう

YMK&MYK／さぶ／重ひら／滝花憲孝／近藤紀之／BAKE-青柳／大島孝広／橋爪宏之／英傑／フルーツポン太／武政　修／福島真道／舟生日出男／中村　理／TMYK／まいまいかぶり／本間　健／渡久地政士／大森明彦／白石智則／坂本伸幸／ぴっくポン／山田美紀／中村征臣／金田英二／まりちゃん／くま／井上孝志／馬嶋賢治／ぴーちゃん／石原　顕／田島恵子／中嶋　健／宍原延至／SOFT WORKS／石井一鑑／杉山　将／高橋秀之／ジュピタン／高橋　潤／河村憲昭／岡田大輔／有路類／梅津　毅／北見英一／ぺい／児玉忠士／鈴木健二／周東正男／岩城進之介／福井康二／SWAT／戸田洋造／MSDF／妹尾　誠／後藤由貴夫／斉藤丈晴／本田良彦／亜由佳／フリップフロップ／須川浩志／48411／SACHIKO／高野貴美子／佐藤　学／伊藤えりか／三崎拓也／川口　誠／ぴょん吉／工藤寛之／きらきら星

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また投稿してくださいね！

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98HA-BK	89,000円	有	無	有	有	5		ＭＥＤＩＡ旭川
PC-9801T-F71	498,000円	有	無	無	有	4	当社保証付	九十九電機ニューセンター店
PC-9801RL5	450,000円	無	無	無	無	4	N5924付，当社保証付	九十九電機ニューセンター店
PC-9801NC40	438,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-98XL2(ダブル)	418,000円	有	有	無	有	3	別売40MBハードディスク内蔵済	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801NC40	409,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NC	359,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NC	348,000円	有	有	無	有	4	カラー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801LS5	338,000円	無	有	無	有	3	ラップトップ，40Mハードディスク付	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801NS/T80	312,800円	有	無	有	有	5		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-H98model8-002	299,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA/U5	298,000円	有	有	有	有	5	40MHDD内蔵	ユニオンネットワーク
PC-9801T-W5	298,000円	有	有	有	有	4	2MBメモリ拡張	㈲リードコナン
PC-9801LX5C	298,000円	有	有	無	有	4	ラップトップ，カラー液晶	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RA51	288,000円	有	無	無	有	4	40MHDD	㈱グッドウィル
PC-9801FA2	280,000円	有	有	有	有	5	数台有り	フォーネクスト立川店
PC-9801FAU2	280,000円	有	有	有	有	5	数台有り	フォーネクスト立川店
PC-9801FA2	279,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801FA/U2	279,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801FA/U2	279,000円	有	有	有	有	5	現行機新古品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CS2	278,000円	有	有	有	有	5	未使用品	㈱メディアショップハイランド
PC-9801NS/T80	269,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801FA2	264,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801FA/U2	264,800円	有	有	無	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801LS5	260,000円	有	無	無	有	3		㈱フレックスエンジニアリング
PC-9801RA21	259,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-9801RL/2	258,000円	有	有	有	有	5	ノーマル，ハイレゾ機	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T/W5	258,000円	有	有	有	有	4		㈱コンピュータバンク
PC-9801DA/U2	253,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801CS2	252,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-9801DA2	249,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA/U2	249,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA/U2	249,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801DA/U2	249,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	249,000円	有		有	有	4	当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋
PC-9801RA21	248,000円	有	無	無	有	4		㈱グッドウィル
PC-9801DS5	248,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱コンピュータバンク
PC-9801DAU2	230,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801DA2	230,000円	有	有	無	有	5	新品同様	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801NS/T40	229,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801RA21	229,800円	無	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DX5	229,000円	有	有	有	有	5	新品限定台数のみ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801NS/E40	228,000円	有	有	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801RA21	228,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RA2	224,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-9801DS/U2	213,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801RA21	210,000円	有	無	無	有	5	新品同様	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801NS/E40	209,800円	有	有	有	有		東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801RA2	199,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DS2	193,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	190,000円	有	有	有	有	5		㈱パソコンプラザコムライン
PC-9801RA2	190,000円	有	無	無	有	5	新品同様	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801LX4	188,000円	有	有	有	有	3	ラップトップ，ハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UR/20	185,000円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801NS/T	184,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS/T	181,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801RA2	180,000円					3	3MB RAM実装中	㈱フレックスエンジニアリング
PC-9801NS/T	180,000円	有	有	有	有	5		㈱パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801NS/E20	179,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801RA2	178,000円	有	無	無	有	3		㈱ノシロ
PC-9801NS/T	178,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801CV21	175,000円	有	有	無	有	3	CAT一体型	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801FX2	169,800円	有	有	無	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DX2	169,800円	有	有	有	有	5		㈱グッドウィル
PC-9801NS/E	168,000円	有	有	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801DX2	168,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NS/E	159,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801EX2	159,800円	有	無	無	有	4		㈱グッドウィル
PC-9801RX21	159,800円	有	無	無	有	4		㈱グッドウィル
PC-9801NL	159,800円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-9801RA2	158,000円	有	無	無	有	4		㈱パソコンプラザコムライン
PC-9801NS/E	155,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801DX/U2	154,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801RX21	154,000円	有	無	有	有	4	音源ボード付	㈱アイ・ツー東京店
PC-9801DX2	152,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801DX2	150,000円	有	有	無	有	4		㈱パソコンプラザコムライン
PC-9801DX2	149,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店

PC-9801DX/U2	149,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801RX2	149,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-9801EX2	149,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-9801RX21	149,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801VX21	149,000円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RX4	148,000円	有	有		有	4		㈱コンピュータバンク
PC-9801RX2	145,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801EX2	142,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801EX2	140,000円	有	無	無	有	4		横浜サードウェーブ
PC-9801RX21	139,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801EX2	134,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-98XL MODEL4	129,800円	有	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS	129,000円	有	無	無	有	4	当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋
PC-9801VX21	128,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801LX5	128,000円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
PC-9801RX2	128,000円	有	無	無	有	3		㈱ノシロ
PC-9801EX2	128,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NS	128,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RX4	128,000円	有	無	無	有	4	40MHDD内蔵	パソコンランド21太田店
PC-9801NS	124,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-98XL MODEL2	119,800円	有	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VX41	119,800円	有	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801UV	119,000円		有	無		3		98BOX
PC-9801UF	118,000円	有	有	有	有	4		コンピュータードック
PC-9801NV	116,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VM21	111,800円	有	無	有	有	4	3M増設16色ボードFM音源付	㈱アイ・ツー東京店
PC-9801VX21	110,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801VX21	109,800円	有	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NV	108,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801VX2	102,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801UV11	99,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VX2	99,800円	有	無	無	有	3		㈱ノシロ
PC-9801VM	99,800円	有	無	無		3		98BOX
PC-9801UV11	99,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801DO	98,000円	有	無	無	有	3		㈱ノシロ
PC-9801UR	95,000円	有	有	無	有	5	2MRAMカード付	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801UV11	94,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801N	92,000円	有	無	有	有	3		㈱パソコンプラザコムライン
PC-9801M	89,800円		無	無		3		98BOX
PC-9801VM21	88,000円	有	無	無	無	4		フレックス四日市
PC-9801VM2	85,000円	有	有	有	有	4	640K	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV11	80,000円	有	無	無	有	3		㈱ノシロ
PC-9801N	79,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-98DO	78,000円	有	無	無	有	3		コンピュータードック
PC-9801UV11	78,000円	有	無	無	有	3		コンピュータードック
PC-9801Vm2	70,000円	無	無	無	有	4	640K実装済	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801VM2+640KB+16B	69,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801F2	69,800円	有	無	有	有	4	2HD 200自動切替,マウスインターフェース,640K増設済	MEDIA旭川
PC-9801M3	45,500円	有	有	無	有	4	20MHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801LV21	40,000円	有	無	無	有	3	ラップトップが安いです	パソコンランド21太田店
PC-9801E	15,000円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX21	13,000円	有	有	無	有	4		横浜サードウェーブ
PC-88MA2	80,000円	有	有	有	有	5		ICランドキタジマ
PC-8801MC	43,000円	有	無	有	有	5		㈱システムエース
PC-8801FR30	30,000円	有	無	無	有	3	NEC	㈱ノシロ
PC-8801MA2	29,800円	有	無	無	有	4		㈱システムエース
PC-8801MA2	29,800円	有	無	有	有	4		㈱システムエース
PC-8801MA2	28,000円	有	無	無	有	3		コンピュータードック
PC-8801mkⅡ	20,000円	無	無	無	有	3		ICランドキタジマ
PC-8801FE2	19,800円	有	無	無	有	4		MEDIA旭川
PC-8801TR	19,000円	無	無	無	無	1	モデム,ハンドセット付	㈲相沢時計店
PC-8801MKⅡ/30	10,000円	有	無	無	有	2		㈱ノシロ

APPLE

MacintoshⅡ si 5MB/HD80	480,000円	有	有	有	有	5	13モニタ,キーボード付	パソコンのイシダ釧路
Macintosh ClassicⅡ 4MB/FD	180,000円	有	有	有	有	5	新古品	パソコンのイシダ釧路
MacintoshClassic	118,000円	有	有	有	有	5	純正40MHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

PC-386 NOTE WRID	348,000円	有	無	有	有	5		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-386NOTE・W-IB	255,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱日本マイコン流通センター
PC-386S-STD	248,000円	有	有	有	有	5	3台有り	フォーネクスト立川店
PC-386S-STD	238,000円	有	有	無	有	4		九十九電機ニューセンター店
PC-386GS5	228,000円	有	有	有	有	5		㈲リードコナン
PC-386V-STD	228,000円	有	有	有	有	5		㈱グッドウィル
PC-286LS-H40	228,000円	有	有	有	有	3	40MBハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-386GS2	225,000円	有	有	有	有	5		九十九電機ニューセンター店
PC-386GS2	219,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-386GS5-STD	218,000円	有	有	有	有	5	3台有り	フォーネクスト立川店
PC-386GE5	198,000円	有	有	有	有	5		㈲リードコナン
PC-386NOTE WR	190,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
PC-386NW2	188,000円	有	無	有	有	4	8M RAM付	㈱アイ・ツー大阪店
PC-386NAEIX	180,000円	有	有	有	有	5	ハーモニーセットICM40M	フォーネクスト立川店
PC-386NWIB	180,000円	有	有	有	有	5	40MB HDD内蔵	フォーネクスト立川店
PC-386BOOKL	178,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱コンピュータバンク
PC-386P	178,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
PC-386GE5	169,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-286LS-STD	168,000円	有	無	無	有	3	40MBパック有り(中古)	㈱フレックスエンジニアリング
PC-386BOOK-L-STD	165,000円	有	有	有	有	5	数台有り	フォーネクスト立川店
PC-386M-STD	162,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-386M	160,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-286VJ5	160,000円	有	有	有	有	5	展示品処分品	フォーネクスト立川店
PC-386 NOTE W2	155,000円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-386M-STD	154,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-386NOTE-A	154,000円	有	有	無	有	4	ノートパソコン	㈱日本マイコン流通センター
PC-386NOTE W	148,000円	有	有	有	有	4		ポイント
PC-386NOTE W2	139,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286UX-STD	139,800円	有	無	無	有	3		㈱パソコンプラザコムライン
PC-286VG-STD	136,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-386NOTE A	134,800円	有	有	有	有	4	PCRDC1, 25MB RAMカード付き	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286VG-STD	131,500円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-286BOOK	130,000円	有	有	有	有	5		ICランドキタジマ
PC-286VJ5	129,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286C-STD	129,800円	有	有	有	有	5	モニタ,スタンド付新古品	パソコンのイシダ釧路
PC-286VG	128,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VG-STD	128,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-386UR	128,000円	有	無	無	有	3	32bitが破格にて	パソコンランド21太田店
PC-286LST-STD	128,000円	有	無	有	有	5	当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋
PC-286LS-STD	126,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
PC-286VE-STD	125,000円	有	無	無	有	4		㈱グッドウィル
PC-286VF-STD	120,000円	有	無	有	有	4		㈱システムエース
PC-286US-STD	119,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-286VF	116,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LS-STD	115,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-286VE	113,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LP	110,000円	有	有	有	有	5	PC-ONEプリンタ内蔵	フォーネクスト立川店
PC-286VF-STD	109,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-286LP	108,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱コンピュータバンク
PC-286VF-STD	108,000円	有	有	有	有	3		コンピュータードック
PC-286BOOK-STD	108,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-286VE-STD	108,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-286 MODEL0	101,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286BOOK-STD	99,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286UX	99,800円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
PC-286BOOK-STD	99,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-286-BOOK-STD	99,800円	有	有	有	有	4		ポイント
PC-286C	98,000円	有	有	有	有	4		㈱パソコンプラザコムライン
PC-286LE-H20	97,000円	無	有	有	有	3	2	㈱アイ・ツー東京店
PC-286LF-STD	90,000円	有	無	無	有	4		㈱フレックスエンジニアリング
PC-286LE-STD	90,000円	有	無	無	有	3		㈱システムエース
PC-286C-STD	89,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286C	89,800円	有	有	有	有	5		九十九電機ニューセンター店
PC-286VE-STD	89,800円	有	無	無	有	4		㈱ノシロ
PC-286BOOK STD	88,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-286NOTE F	79,800円	有	有	有	有	4	PCRDC1, 25MB RAMカード付き	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286US-STD	79,800円	有	無	無	有	4		㈱ノシロ
PC-286C-STD	79,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-286C-STD	78,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
PC-286C-STD	70,000円	有	無	無	有	4		㈱ノシロ
PC-286LSN	69,800円	無	無	無		3		98BOX
PC-286L-HION	68,000円	有	有	有	有	4		㈱コンピュータバンク
PC-286U-STD	65,000円	有	有	無	有	3		㈱フレックスエンジニアリング
PC-286LE	59,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801VX2	110,000円	有	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-CLUB	85,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-CLUB	80,000円	有	有	有	有	5	展示処分品です	パソコンランド21太田店

コモドール

AMIGA 500	52,000円	有	無	有	有	3	キックスタートROM1,2	㈱ソフマップ本店中古センター

SHARP

X68000XVI	298,000円	有	有	有	有	5	ディスプレイ付	㈲リードコナン
X68000 Compact	298,000円	有	有	有	有	5	ディスプレイ付	㈲リードコナン
X68000 XVI HD	278,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
X68000XVI/HD	269,800円	有	有	有	有	5	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000 Compact XVI	228,000円	有	有	有	有	5	新品展示品	㈱日本マイコン流通センター
X68000 SUPER HD	228,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
X68000SUPER HD	219,500円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000 XVI Compact	214,800円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店中古センター
X68000XVI	208,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000XVＩ	208,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000 XVI	208,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
X68000XVI	199,800円	有	有	有	有	5	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000XVI	198,000円	有	有	有	有	5	X68000XVI	㈱メディアショップハイランド

X68000EXPERT2 HD	189,800円	有	有	有	有		メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000EXPERT HD	179,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000 SUPER	178,000円	有	有	有	有	5	限定台数	㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE-HD	168,000円	有	有	有	有	4	CZ-611D-GY付	パソコンのイシダ釧路
X68000PROⅡ	168,000円	有	有	有	有	5	ディスプレイ付	㈲リードコナン
X68000 PRO-HD	165,000円	有	有	有	有	5	新品, 色ブラック	㈱システムエース
X68000PRO-HD	165,000円	有	有	有	有	5	色はブラック	㈱システムエース
X68000PRO2/HD	164,800円	有	有	有	有	5	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000PRO HD	160,000円	有	無	有	有	4	CZ-6BEIB付	㈱アイ・ツー東京店
X68000SUPER	159,800円	有	有	有	有	5	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000PRO HD(2MB)	159,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000 EXPERT	150,000円	有	有	有	有	5	新品, 色グレー	㈱システムエース
X68000EXPERT2	149,800円	有	有	有	有	5	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000 SUPER	149,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
X68000EXPERT	143,000円	有	有	有	有	4	グレー	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000ACE/HD(2MB)	139,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000EXPERT	139,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000 PROⅡ-BK	138,000円	有	有	有	有	5		㈱グッドウィル
X68000ACE HD	133,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000 EXPERTⅡ	129,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
X68000PRO	128,000円	有	無	無	有	5	SCSIボード, 2M増設済	MEDIA旭川
X68000 ACE HD	128,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
X68000PRO2(2MB)	124,800円	有	有	無	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000PRO	121,000円	有	無	有	有	3	BGBケーブル, マニュアル1欠品	㈱アイ・ツー東京店
X68000ACE(2MB)	119,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000PRO(2MB)	119,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000 EXPERT	119,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
X68000ACE	114,500円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000	108,000円	有	有	有	有	4	グレー	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000PRO	108,000円	有	有	有	有	4	2MB RAM	パソコンのイシダ釧路
X68000 PRO	108,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
X68000 ACE	105,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
X68000	104,800円	有	有	無	有	3		㈱ソフマップ本店中古センター
X68000	101,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000	99,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
X68000PRO＋CZ-603D	85,000円	有	無	無	有	4	ディスプレイ付グレーです	パソコンランド21太田店
X68000PRO	75,000円	無	無	無	無	3		横浜サードウェーブ
CU-14FD	34,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X1-CS＋モニター	6,800円	無	無	無	無	1	モニターは専用	㈱ソフマップ本店中古センター

SEGA

テラドライブモデル3set	198,000円	有	有	有	有	5	ディスプレイ, マウス, HDD付	フォーネクスト立川店
TERADRIVE model2＋モニター	79,800円	有	有	有	有	4	モニターはHTR-2200	㈱ソフマップ本店中古センター

SONY

クオーターLPCX-310NR7	198,000円	有	有	有	有	5	新品40MHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
HB-F1XV	45,000円	有	有	無	有	4	MSX2＋	ユニオンコンピューターネットワーク
HBF1XDJ	40,000円	有	有	有	有	4	MSX2＋	ユニオンコンピューターネットワーク
HB-F1XV	39,800円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
HB-F1XV	35,000円	無	無	無	有	3		コンピュータードック
HB-F1XDJ	34,000円	有	無	有	有	3		横浜サードウェーブ
HB-F1XDJ	32,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
HB-F1XV	31,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
HB-F1XD	24,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店

東芝

J3100SGT-041	398,000円	有	有	有	有	3	80386・16MHz搭載	㈱日本マイコン流通センター
J-3100 SL041 VW	329,800円	有	無	有	有	5		㈱ソフマップ本店中古センター
J3100SX041VW	274,000円	有	有	有	有	4	DynaBook V386/20	㈱日本マイコン流通センター
J3100GX041	248,000円	有	有	無	有	3	40MBFIDD内蔵, ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
J-3100 SX001 VW	199,800円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
J3100GT021	198,000円	有	有	無	有	3	20MBHDD内蔵, ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
J-3100SX001VW	179,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
J-3100SX001W	159,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
J3100SX001B	148,000円	有	有	有	有	3	DynaBook 386	㈱日本マイコン流通センター
J-3100SX001P	139,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
J-3100SX 001モデル	120,000円	有	有	有	有	5		㈱システムエース
J-3100SX001	120,000円	有	有	有	有	5		㈱システムエース
J-3100SX001B	119,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
J3100SL021	118,000円	有	有	無	有	3	20MBHDD内蔵, ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
J-3100SX001	99,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
J3100GT	89,800円	有	有	有	有	4	20MHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
J3100GT002A	89,800円	有	無	無	有	4	キャリングケース付 当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋
J-3100GS001	79,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
J3100SS001	69,800円	有	有	有	有	3	BynaBook	㈱日本マイコン流通センター
J-3100SS 001モデル	60,000円	有	無	無	有	4		㈱システムエース
J-3100SS001	60,000円	有	無	無	有	3	色はホワイト	㈱システムエース
J-3100SS001	39,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店

松下

FS-A1GT	59,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
FS-A1ST	49,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
FS-A1ST	45,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
FS-A1WSX	37,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
FS-A1WX	36,000円	有	有	有	有	3		コンピュータードック

パナソニック

FSA1ST	55,000円	有	有	有	有	5	MSXターボR	ユニオンコンピューターネットワーク
FS-A1ST	52,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
FSA1WSX	42,000円	有	有	有	有	4	MSX2＋	ユニオンコンピューターネットワーク
FSA1WX	40,000円	有	有	有	有	4	MSX2＋	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FM-TOWNS モデル20F	228,000円	有	有	有	有	5	モニタ, キーボード付	パソコンのイシダ釧路
FMTOWNSⅡ CX20	223,000円	有	有	有	有	4	4Mラムカード付	㈱アイ・ツー東京店
FMTOWNS 40H	213,500円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
FM-TOWNSⅡCX20	209,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
FM-TOWNS-10Fセット	200,000円	有	有	有	有	5	CRT. キーボード付	ICランドキタジマ
FM-TOWNS モデル10F	198,000円	有	有	有	有	5	モニタ, キーボード付	パソコンのイシダ釧路
FM-TOWNSⅡUX20	198,000円	有	有	有	有	5	JC101A付	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS-20Fセット	185,000円	有	有	有	有	4	CRT, キーボード付	横浜サードウェーブ
FM-TOWNS model UX20	182,800円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店中古センター
FMTOWNSⅡ UX20	179,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
FM-TOWNS20F set	178,000円	有	有	有	有	4	DP531＋KB101	㈱アイ・ツー大阪店
FM-TOWNS 2F set	148,000円	有	有	有	有	4	DP531＋KB101	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSモデル2	128,000円	有	有	有	有	4	キーボード付	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNS モデル2 set	128,000円	有	無	有	有	3	DP531＋KB101	㈱アイ・ツー大阪店
FMR-50NB2	109,800円	有	無	有	有	5		㈱ソフマップ本店中古センター
FMR-50NBX	99,800円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
FM-TOWNS model 2	89,800円	無	有	無	有	3		㈱ソフマップ本店中古センター
FM-16βFD1	64,800円	無	有	無	無	3	別売キーボード付で	㈱日本マイコン流通センター
FM-77L4	28,800円	有	有	無	有	3	400ライン対応, 3.5コードライナ	㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV20-2	24,800円	有	有	無	有	3	4096色対応, FM音源内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV20EX	24,800円	有	有	無	有	3	4096色対応, FM音源内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM77AV2	18,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

三菱

MAXY-M3201-A12	138,000円	無	有	無	有	3	ラップトップ, AX仕様	㈱日本マイコン流通センター

リコー

マイツールSP-250Ⅱ	50,000円	無	無	無	無	4		ICランドキタジマ

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5925L	208,000円	無	有	無	有	3	20インチCRT, ハイレゾ対応	㈱日本マイコン流通センター
PC-KH1512	159,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
N5924	69,800円	無	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-KD881	65,800円	有	有	有	有	5	新古	ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	49,800円	無	有	無	有	3	PC9801シリーズ用デジアナ	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD882	47,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	45,000円	有	無	有	有	4		㈱システムエース
N5913L(G)	44,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-KD863G	40,000円	無	無	無	無	3		横浜サードウェーブ
PC-KD853N	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N-5913L-G	39,800円	無	無	無	無	3	当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋
PC-KD852	35,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N-5913	35,000円	無	無	無	無	3		㈱パソコンプラザコムライン
ザターミナル	19,800円	無	有	無	有	4	200ライン, TV付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	68,000円	有	有	有	有	5		横浜サードウェーブ
PC-KD881	63,000円	有	有	有	有	4		コンピュータードック
PC-KD881	59,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-KD882	50,000円	有	有	無	有	5		㈱パソコンプラザコムライン
PC-KD862S	49,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-KD882	46,800円	有	有	無	有	4	税込	㈲クレバリー
PC-KD882	45,000円	有	有	有	有	4		コンピュータードック
PC-KD854N	35,000円	有	有	有	有	3		コンピュータードック
PC-KD854N	33,800円	無		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-KD854N	33,800円	無	無	無	無	4	当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋
PCKD-853	28,000円	無	無	無	無	4		㈲相沢時計店
PC-KD552	22,000円	無	無	無	有	4	デジタル400ラインカラー	㈱マイコンショップ西神戸
PC-8853N	25,000円	無	無	無	有	4	デジタル400ラインカラー	㈱マイコンショップ西神戸

サンヨー

CMTA15HM	62,800円	無	有	無	有	4	15.5～35.5KHZマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
CMT-A14H2	39,000円	有	有	無	有	5	税込・未使用	㈲クレバリー

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU-14TV	54,800円	有	有	無	有	5	カラーディスプレイテレビ	㈱メディアショップハイランド
CV-14KD	45,000円	有	有	有	有	5		㈱パソコンプラザコムライン
CU-14H2	38,000円	有	有	無	有	3	デジタル,400ラインCRT	㈱日本マイコン流通センター
CU14FD	37,800円	有	有	有	有	5	新品限定!	ポイント
CV14GD	34,500円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-614D	79,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-613D	69,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-613D-TN	69,800円	有	有	有	有	5	カラーディスプレイテレビ	㈱メディアショップハイランド
CZ-612D	65,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-605D	65,000円	有	有	有	有	5	スピーカー,TVチューナー付	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-602D	55,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-604D-BK	54,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
CZ-603D-BK	52,000円	有	有	有	有	5		㈱グッドウィル
CZ-606D	49,800円	無	有	有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
CZ-606D-TN	49,500円	無	無	無	有	4	マニュアル1欠品	㈱アイ・ツー東京店
CZ-606D	42,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-603D	39,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ801D	18,800円	有	有	無	有	4	200ライン,TV付	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KX-13C01	32,800円	無	有	無	有	4	21ピンアナログ	ユニオンコンピューターネットワーク

ビクター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AV-MT15	34,800円	無	有	無	無	4	MSX用21ピン,TV付	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMT-DP531	54,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FMT-DP531	51,800円	無	有	有	有	3		㈱ソフマップ本店中古センター

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JUM-1471AN	59,800円	無	有	無	有	4	何でも映るマルチタイプ保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
JUM-1471AN	59,800円	無	有	無	有	3	ハイレゾ対応,別売ダジタルケーブル付	㈱日本マイコン流通センター

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC8881	9,800円	無	有	無	有	4	8インチ2ドライブ	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-ZFDU3	18,000円	有	有	有	有	5	PC-386GE/GS•486CF/GR用	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMHD-1701	114,000円	有	有	無	有	4	170MBハードディスク	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD-391R	28,800円	有	有	有	有	5	新品限定,3.5"2DD/2HD	㈱日本マイコン流通センター
LFD-391RE	21,800円	有	有	無	有	4	3.5"2DD/2HD,1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR602R	148,000円	有	有	有	有	4		㈱コンピュータバンク
PC-PR601	129,800円	無	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-PR601	108,000円	有	有	無	有	3	レーザープリンタ	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201X	99,800円	有	有	有	有	5	新品限定!	ポイント
PC-PR201V	79,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201V	75,000円	有	有	有	有	4		㈱コンピュータバンク
PC-PR201J	68,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PRO201H3	59,800円	有	無	無	有	4		㈱グッドウィル
PC-PR201V2	58,000円	有	無	無		3	当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋
PC-PR201V	55,000円	無	無	無	無	3	ケーブル付	㈱システムエース
PC-PR201V2+トラクタ	49,800円	無	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
NM99JD	49,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
NM-9950	48,000円	有	無	有	有	4	トラクターフィーダー付	㈱システムエース
NM-9950	48,000円	有	無	無	有	4	トラクターフィーダー付	㈱システムエース
PC-PR150V	45,000円	有	無	有	有	5		㈲相沢時計店
PC-PR 150n	39,800円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ本店中古センター
PC-PR150N	38,000円	有	有	有	有	4		フレックス四日市
PC-PR102TL3	25,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-PR406	18,000円	有	無	有	有	4	熱転写24ドット	㈱フレックスエンジニアリング

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LP-3000	118,000円	有	有	有	有	5	トナー付•新品限定	㈱コンピュータバンク
VP-4800	88,000円	有	無	有	有	3	ダブルピンシートフィーダ付	パソコンのイシダ釧路
HG-2500	55,000円	有	有	無	有	3	インジェクトプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
VP-2050	55,000円	有	無	有	有	4		㈱システムエース
AP-1000	54,800円	有	有	有	有	5	カットシートフィーダー付	フレックス四日市
VP-2000(PC)	54,800円	有	無	無	有	4	当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋
AP-900	49,800円	有		有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
VP-130K	49,800円	有	有	無	有	3	136桁ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
VP-2000PC	48,000円	無	無	無	無	3	カットシートフィーダー付	㈱システムエース
VP-1000(PC)	45,000円	有	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
VP-2000	43,800円	有	無	無	有	4	シートフィーダ付	パソコンのイシダ釧路
AP-900	38,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
AP-550EX-PC	32,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
VP500PC	29,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201X-08	2,500円	有	無	有	有	5	PC-PR20V80用ハガキフィーダ	MEDIA旭川

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LBP-B406S	200,000円	有	無	有	有	5		㈲相沢時計店
LBP-8ⅡAJ2	99,800円	有	有	無	有	3	レーザーショット	㈱日本マイコン流通センター
BJ-10V Custom	39,800円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター
BJ-10V	34,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IO-735X	99,800円	有	有	有	有	3		㈲リードコナン
IO-730	99,800円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
CZ-8PG2	65,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
CZ-8PC2	35,800円	有	有	有	有	5	X68K用	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8PC3	34,800円	有	有	無	有	3	24ピン熱転写プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC3	29,000円	有	無	有	有	4		㈱システムエース
CZ-8PK8	27,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
CZ-8PC3	25,000円	有	無	無	有	4		㈱システムエース
CZ-8PK5	25,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市

スター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AR-2410	35,000円		無	無		3		98BOX

セイコー電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DPU-411	10,800円	有	有	有	有	5	新品展示品	㈱日本マイコン流通センター

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
J31DPR02	41,800円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ本店中古センター

パナソニック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-PC1	42,000円	有	有	有	有	5	MSX用48ドット	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PR204B	34,800円	有	有	有	有	4	タウンズ用	ユニオンコンピューターネットワーク

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M1024ⅡF	42,800円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱日本マイコン流通センター
M-1724P	39,800円	有	無	無	有	3	当店6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ名古屋

HAL研究所

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Handy Printer-98W	8,000円	有	無	有	有	4	インターフェース無し	MEDIA旭川

リコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RQ06-53	15,000円	無	無	無	無	4		ICランドキタジマ

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWP7G	49,800円	有	無	無	有	3		98BOX

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-A551	128,000円	有	有	有	有	4	コードレス10キー付	㈱日本マイコン流通センター
WDA551	95,800円	有	有	有	有	4		ポイント
WD-20	12,800円	有	無	無	有	4		㈲相沢時計店

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ルポ98UP	168,000円	有	有	有	有	3	ロータス1-2-3内蔵ワープロ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS Pocket	69,800円	有	有	有	有	5	展示品	㈲リードコナン
オアシスポケット	59,800円	有	有	有	有	3	JLキーボードタイプ	㈱日本マイコン流通センター

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801RA-35	39,800円	無	無	無	無	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-98RL-01	29,800円	有	有	有	有	3	PC98RL専用RAM,2MB	㈱日本マイコン流通センター
PC-98XL2-01	21,800円	有	有	無	有	3	PC98XL²(ダブル)用,2MB	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-51	16,800円	有	有	無	有	3	増設RAMボード,1MB	㈱日本マイコン流通センター

PC-9801-53	16,800円	有	有	無	有	3	増設RAMボード, IMB	(株)日本マイコン流通センター
PC-98XL2-02	16,800円	有	有	無	有	3	サブボード, 2MB	(株)日本マイコン流通センター
PC-PR201GS-04	15,000円	有	無	無	有	5	PB-PR201系用	ＭＥＤＩＡ旭川
PC-9861	14,800円	無	有	無	無	3	RS232C拡張I/Fボード	(株)日本マイコン流通センター
PC-9861K	14,800円	無	有	無	無	3	RS232C拡張I/Fボード	(株)日本マイコン流通センター
PC-9801-26K	9,800円	有	有	無	有	5	サウンドボード	(株)メディアショップハイランド
SP2400FAST	9,800円	無	有	無	無	3	半二重, 2400ボーモデム	(株)日本マイコン流通センター
PC9801LS-07	5,900円	有	有	有	有	5	増設アダプタLX, LV用	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801LV-07	3,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市

ＩＣＭ

MT-4045	24,800円	有	有	無	有	3	40MBカセットストリーマ	(株)日本マイコン流通センター

アイテック

IT-MJ4	42,800円	有	有	無	有	4	SCSI40M外付	ユニオンコンピューターネットワーク

アイワ

PV-H2400	49,800円	有	有	無	有	4	2400ボー半二重モデム	(株)日本マイコン流通センター

ＡＩＷＡ

FF-P4800	19,800円	有	有	有	有	5	新品限定!	ポイント

ＮＴＴ　ＰＣコミュニケーションズ

PC-L/CU	19,800円	有	有	無	有	3	半二重, 2400/4800ボー	(株)日本マイコン流通センター

ＥＰＳＯＮ

PC-LHD20	29,800円	有	有	有	有	5	新品・ハードディスク	(株)コンピュータバンク
PC-98HA-01(UH/BK)	29,800円	有	有	有	有	5	PC-98HAD	ＭＥＤＩＡ旭川

ＯＭＲＯＮ

HS40CL-HIHS-BD	29,800円	有	有	無	有	5	カラーハンディスキャナ	(株)メディアショップハイランド

カシオ

DK-5500	16,800円	有	有	無	有	3	電子手帳	(株)日本マイコン流通センター
DK-5000	13,800円	有	有	無	有	3	電子手帳	(株)日本マイコン流通センター
DK-2000	11,800円	有	有	有	有	3	電子手帳	(株)日本マイコン流通センター

キヤラベル

AV040SXE	39,800円	有	有	有	有	5	ノート用内蔵40M新古品	ユニオンコンピューターネットワーク

キャラベル

AV020EP	29,800円	有	有	有	有	4	286BOOK用20M	ポイント

グラフテック

MP-3200	79,800円	有	有	有	有	5		九十九電機ニューセンター店
MP-3100	69,800円	有	有	有	有	5		九十九電機ニューセンター店

コンピューターリサーチ

CRC-IHE8	58,000円	有	有	有	有	4	98用内蔵80M	ユニオンコンピューターネットワーク

ＣＲＣ

CRC-IH4	39,800円	有	有	有	有	5	キャリングケース付当店6ケ月保証	(株)ＯＡシステムプラザ名古屋

ＳＨＡＲＰ

JX-200	59,800円	有	有	有	有	5		九十九電機ニューセンター店
PA-9500	30,000円	有	有	有	有	5		(有)相沢時計店
CZ-6BE1A	17,800円	無	有	無	無	5	X68K用1M RAM	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8NJ2	14,800円	有	有	有	有	5	サイバースティック	ユニオンコンピューターネットワーク

ＳＯＮＹ

パームトップPTC-500	75,000円	有	有	有	有	5		(有)相沢時計店
データディスクマンDD-1	20,000円	有	有	有	有	5		(有)相沢時計店

ＴＥＸＡ

TRUST EX180Ⅱ	89,000円	有	有	有	有	5	98用内蔵180M	ユニオンコンピューターネットワーク
TRUST NE125	79,800円	有	有	有	有	5	ノート用125M内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
DASH 80SⅡ	65,800円	有	有	有	有	4	EPSON用80HD	ポイント
TRUST EX80SⅡ	58,000円	有	有	有	有	5	98用内蔵80M	ユニオンコンピューターネットワーク

電波新聞社

XAV-1S	5,800円	有	有	有	有	5	アナログRGB-S端子変換ユニット新品	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

Super View(PWS5156A)	79,800円	有	有	無	有	3	DHPプロジェクター	(株)日本マイコン流通センター
J3100HDD2A20Me	39,800円	有	有	有	有	4		ポイント

富士通

FMT-411	19,800円	有	有	有	有	5	タウンズ用ビデオカード	ユニオンコンピューターネットワーク

ＨＡＬ研究所

HTB-10	4,800円	有	有	有	有	5	トラックボール	ユニオンコンピューターネットワーク

緑電子

DOO-DA!A100	66,800円	有	有	有	有	5	新品限定!	ポイント
Little BIB4N	48,000円	有	有	有	有	5	98用外付40M	ユニオンコンピューターネットワーク

メルコ

EML-4000	39,000円	無	有	無	無	5	LS, LV, LX用ラムボード	ユニオンコンピューターネットワーク
EMZ1000	9,500円	有	有	有	有	5	98用汎用1M RAM	ユニオンコンピューターネットワーク

ローランドＤＧ

ス・テカ	45,000円	有	有	有	有	5	漢字るメイト付	(有)相沢時計店

ロジテック

LHD-38VE	55,800円	有	有	有	有	4	SASI80M外付	ユニオンコンピューターネットワーク
LCS-40	24,800円	有	有	無	有	3	40MBカセットストリーマ	(株)日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■パソコンのイシダ釧路：〒085　北海道釧路市川北町4-22　☎0154-25-6168
■(有)リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■フレックスエンジニアリングＪＡＭ新潟：〒950-21　新潟県新潟市寺尾上5-9-12　☎025-269-3388
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■コンピュータードック：〒332　埼玉県川口市幸町2-15-4 野崎屋ビル2F　☎0482-58-8481
■パソコンランド２１太田店：〒373　群馬県太田市下浜田字広田1087-12　☎0276-45-0721
■(株)アイ・ツー東京店：〒101　東京都千代田神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F　☎03-3258-1198
■九十九電機(株)ニューセンター店：〒101　東京都千代田区外神田1-16-10　☎03-3251-0987
■(株)ＳＲＧスタンバイ東京１号店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-3258-8955
■(株)ソフマップ本店　中古パソコンセンター：〒101　東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル　☎03-3253-3499
■ポイント：〒120　東京都足立区千住1-24-6 2nd TACHIKAWA BLD. 6F　☎03-3870-9801
■(株)コンピュータバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-3797-1221
■(株)日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-3463-4455
■(有)クレバリー：〒156　東京都世田谷区桜上水2-26-9　☎03-5374-2608
■フォーネクスト立川店：〒190　東京都立川市錦町1-1-22 永島ビル1F　☎0425-28-1933
■横浜サードウェーブ鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23　☎045-505-2163
■(株)ノジマ：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0427-53-1516
■相沢時計店：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■(株)メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■ＯＡシステムプラザ名古屋本店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 ＯＡビル　☎052-332-5233
■(株)グッドウィル：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-30-93 メガタウン1F　☎052-242-8581
■パソコンプラザ　コムライン刈谷店：〒448　愛知県刈谷市日高町4-606　☎0566-21-8073
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■(株)アイ・ツー大阪店：〒542　大阪市中央区難波千日前15-18　☎06-632-0012
■ユニオンコンピュータネットワーク：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■(株)マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■(株)システムエース：〒636　奈良県北葛飾郡王寺町王寺2-7-4　☎0745-32-2132
■９８ＢＯＸ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-1　☎098-853-9801

パソコン人間の目を守る。

度付きメガネをおかけの方専用モデルも充実!!

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ高分子研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットすることです。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

- ●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- ●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- ●お子様がコンピュータゲームをする際や、ご家庭でテレビを見る時にも大いに効果があります。

装着感抜群のカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

(小学校までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)

CG-1000¥13,000を**特別価格¥9,800** ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)

CG-400¥6,000を**特別価格¥4,800** ハードケース付(送料込)

度付きメガネをおかけの方専用モデル

度付きメガネの上からそのままかける〈シーレックスMCG・OA〉

●特許申請中の額と両耳の後方で支える三点支持方式

新発売

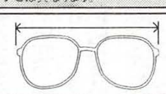




写真に使用のMCGは別タイプの商品で、ODMタイプとは異なります。



〈度付きメガネフレームサイズの測り方〉



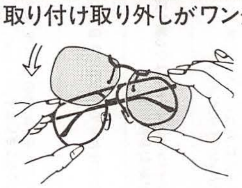
- ●ODM(142mm以内)カラー=ブラック、デミ
- ●ODS(138mm以内)カラー=ブラック、デミ
- ●ODSS(134mm以内)カラー=デミ
- ( )内は度付きメガネフレーム幅許容サイズ

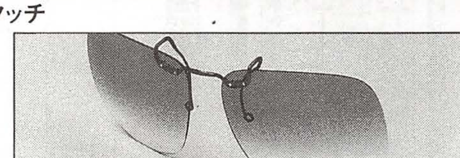
(ODM、ODSはフレームカラーがブラック、デミと2色ずつあります。品番とカラーをご指定下さい。写真はデミ色。)

いずれも¥16,500を**特別価格¥13,800** ソフトケース付(送料込)

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ





CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)

CG-600¥6,000を**特別価格¥4,800** 布製ケース付(送料込)

※いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

- ●郵便番号・住所
- ●氏名・捺印
- ●年齢
- ●TEL

商品品番(CG-400、CG-1000、CG-600、ODM、ODS、ODSS)を明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
シーレックス(株)
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex®
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

パソコン買うなら ソフマップ

全国どこからでも お電話１本でお申し込み！

0120-110-833

電話受付年中無休
- 平　日 AM10:30～PM7:30
- 日・祝日 AM10:00～PM7:00



ノーDMA
社団法人
日本通信販売組合正会員

TV 日本テレビ・TBS・フジテレビ・テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映!!直営19店舗

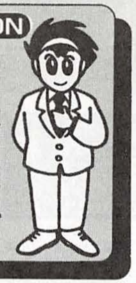
組み合せ自由自在

ソフマップクレジットセットは、あなたのプランに合わせて「基本セット」に「単品商品」を選んで、自由にあなただけのオリジナルセットが作れます。

組み合わせ例

例えば　セット商品に単品を追加した場合
基本セット 1 月々¥1,600×84回（ボーナス¥20,000×14回） ＋ RAMボード FS34-4M を追加したら → 月々わずか¥500プラスで オリジナルセット！

例えば　セット商品の一部を差替えた場合
基本セット 1 月々¥1,600×84回（ボーナス¥20,000×14回） ＋ モニターKD-1511に差替えた場合 → 月々わずか¥400プラスで オリジナルセット！



NEC・EPSON 基本セット
セットの内容はあくまでも参考例です。あなたが自由に組むことが出来ます。

基本セット 1　NEC PC-9801FX2/U2
On line Fax No. 10078#



- PC-9801FX2/U2〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル5"or3.5"10枚

標準価格¥389,400

Sofmap特価¥276,580

月々	ボーナス
¥1,600×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥2,900×60回	ボーナス¥20,000×10回
¥7,400×48回	
¥9,400×36回	
¥13,500×24回	

月々¥1,600から

基本セット 2　NEC PC-9801FS2/U2
On line Fax No. 10077#



- PC-9801FS2/U2〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉NEW
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル5"or3.5"10枚

標準価格¥459,400

Sofmap特価¥327,500

月々	ボーナス
¥1,400×84回	ボーナス¥25,000×14回
¥2,800×60回	ボーナス¥25,000×10回
¥8,300×48回	
¥10,600×36回	
¥15,200×24回	

月々¥1,400から

基本セット 3　EPSON PC-486GF5/2
On line Fax No.



- PC-486GF5/2〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉NEW
- PCMS2〈マウス〉
- マクセル3.5"10枚

標準価格¥451,800

Sofmap特価¥?26,800

月々	ボーナス
¥1,400×84回	ボーナス¥25,000×14回
¥2,800×60回	ボーナス¥25,000×10回
¥8,300×48回	
¥10,600×36回	
¥15,200×24回	

月々¥1,400から

基本セット 4　EPSON PC-486GR5/2
On line Fax No. 10112#



- PC-486GR5/2〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉
- PCMS2M〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル3.5"10枚

標準価格¥567,400

Sofmap特価¥?11,800

月々	ボーナス
¥1,200×84回	ボーナス¥35,000×14回
¥2,900×60回	ボーナス¥35,000×10回
¥10,400×48回	
¥13,300×36回	
¥19,200×24回	

月々¥1,200から

基本セット 5　NEC PC-9801FA2/U2
On line Fax No. 10004#



- PC-9801FA2/U2〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉NEW
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-DOS3.3基本機能〈ソフト〉
- マクセル5"or3.5"10枚

標準価格¥569,400

Sofmap特価¥365,500

月々	ボーナス
¥2,000×84回	ボーナス¥25,000×14回
¥3,600×60回	ボーナス¥25,000×10回
¥9,200×48回	
¥11,800×36回	
¥17,000×24回	

月々¥2,000から

基本セット 6　NEC PC-9801NS/T



- PC-9801NS/T〈本体〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル3.5"10枚

標準価格¥311,800

Sofmap特価¥213,500

月々	ボーナス
¥1,100×84回	ボーナス¥15,000×14回
¥2,100×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥5,400×48回	
¥6,900×36回	
¥9,900×24回	

月々¥1,100から

基本セット 7　NEC PC-9801NL



- PC-9801NL〈本体〉
- PC-9872R〈マウス〉
- マクセル3.5"10枚

標準価格¥252,000

Sofmap特価¥173,600

月々	ボーナス
¥1,300×84回	ボーナス¥10,000×14回
¥2,000×60回	ボーナス¥10,000×10回
¥4,400×48回	
¥5,600×36回	
¥8,100×24回	

月々¥1,300から

基本セット 8　NEC PC-98DO+
On line Fax No. 10039#



- PC-98DO+〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉NEW
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル5"10枚

標準価格¥389,400

Sofmap特価¥263,580

月々	ボーナス
¥1,300×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥2,400×60回	ボーナス¥20,000×10回
¥6,900×48回	
¥8,800×36回	
¥12,600×24回	

月々¥1,300から

基本セット 9　NEC PC-9801CS2
On line Fax No. 10003#



- PC-9801CS2〈本体〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル3.5"10枚

標準価格¥421,800

Sofmap特価¥274,800

月々	ボーナス
¥1,300×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥2,500×60回	ボーナス¥20,000×10回
¥7,000×48回	
¥8,900×36回	
¥12,800×24回	

月々¥1,300から

基本セット 10　NEC PC-H98model90-002/U90-002
On line Fax No. 10011#



- PC-H98model90-002/U90-002〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉NEW
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル5"or3.5"10枚

標準価格¥1,006,400

Sofmap特価¥708,780

月々	ボーナス
¥3,700×84回	ボーナス¥50,000×14回
¥6,700×60回	ボーナス¥50,000×10回
¥17,900×48回	
¥22,900×36回	
¥32,900×24回	

月々¥3,700から

基本セット 11　EPSON PC-286VJ5
On line Fax No. 10128#



- PC-286VJ5〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉NEW
- PCMS2〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル5"10枚

標準価格¥335,200

Sofmap特価¥?29,800

月々	ボーナス
¥1,400×84回	ボーナス¥15,000×14回
¥2,400×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥5,800×48回	
¥7,400×36回	
¥10,700×24回	

月々¥1,400から

基本セット 12　EPSON PC-386GE5/2
On line Fax No. 10125#



- PC-386GE5/2〈本体〉
- PC-KD1521〈モニター〉NEW
- PCMS2〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル5"or3.5"10枚

標準価格¥405,200

Sofmap特価¥?57,800

月々	ボーナス
¥1,100×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥2,200×60回	ボーナス¥20,000×10回
¥6,500×48回	
¥8,300×36回	
¥12,000×24回	

月々¥1,100から

基本セット 13　EPSON PC-386NOTE-WR2
On line Fax No. 10603#



- PC-386NOTE-WR2〈本体〉
- PCMS2M〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本機能〈ソフト〉
- マクセル3.5"10枚

標準価格¥297,600

Sofmap特価¥?99,800

月々	ボーナス
¥1,100×84回	ボーナス¥15,000×14回
¥1,900×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥5,100×48回	
¥6,500×36回	
¥9,300×24回	

月々¥1,100から

かんたんカタログ入手法

On-line FAX®

ご利用FAX番号
03-3253-2244

本文中にFAX No.がついているもの（例えば、PC-9801FA2は〈10004#〉）は、その番号でカタログが取り出せます。詳しくは冒頭をご覧下さい。

業界No.1の低金利

支払回数(回)	他社金利(%)	ソフマップ金利(%)
1	2.5	2.5
3	3.5	2.9
6	4.5	3.9
10	—	4.9
12	6.0	5.4
15	—	8.4
18	—	10.4
20	—	10.9
24	12.5	11.4
30	—	15.4
36	17.5	15.9
42	—	19.9
48	23	20.9
54	—	25.9
60	29.5	26.9
66	—	32.9
72	38	34.9
78	—	38.9
84	45.5	41.9

- 価格の変動、在庫切れ等ございますので、必ずお電話にてご確認下さい。（価格は7月1日現在のものです。）
- 現金での一括払い、もちろんOKです。お客様のプランに合わせてお支払い方法をお選び下さい。

基本セット＋単品であなただけの
オリジナルセット
もちろん単品での購入も可能です。



本体

NEC	定価	特価
●PC-9801FX5/U5 …NEW	¥398,000	¥Sofmap特価
●PC-9801FS5/U5 …NEW	¥468,000	¥Sofmap特価
●PC-9801FS7/U7 …NEW	¥538,000	¥Sofmap特価
●PC-9801FA5/U5	¥578,000	¥378,000
●PC-9801FA7/U7	¥648,000	¥458,000
●PC-98GS model1	¥698,000	¥488,000
●PC-98GS model2	¥828,000	¥588,000
●PC-9801CS5	¥548,000	¥355,000
●PC-9801CS5/W	¥675,000	¥475,000
●PC-9801NS/T40	¥368,000	¥276,000
●PC-9801NS/T80	¥458,000	¥319,000
●PC-9801NL	¥238,000	¥165,800
●PC-9801NC	¥598,000	¥397,800
●PC-9801NC40	¥738,000	¥495,000
●PC-9801UF	¥218,000	¥139,000
●PC-H98model80-002/U80-002	¥580,000	¥394,800
●PC-H98model80-100/U80-100	¥830,000	¥598,000
●PC-H98model90-100/U90-100	¥1,145,000	¥825,000
EPSON		
●PC-286C-STD(PC CLUB)	¥168,000	¥?9,000
●PC-386GE5B/2B	¥428,000	¥?42,000
●PC-386GE3	¥323,000	¥?05,000
●PC-486GR3 …NEW	¥483,000	¥Sofmap特価
●PC-486GR5E/2E …NEW	¥608,000	¥Sofmap特価
●PC-486GF3 …NEW	¥373,000	¥Sofmap特価
●PC-486GF5E/2E …NEW	¥498,000	¥Sofmap特価
●PC-386P2	¥268,000	¥?95,000
●PC-386NOTE-WR1B	¥398,000	¥?09,800
●PC-386NOTE-WR1D	¥458,000	¥?58,000
●PC-386NOTE-AE1	¥238,000	¥?55,000

モニター

NEC	定価	特価
●PC-KD1511 …NEW	¥118,000	¥Sofmap特価
●PC-KD1521 …NEW	¥89,800	¥Sofmap特価
●PC-TV454	¥128,300	¥73,000
●PC-TV455	¥147,000	¥83,000
●PC-TV471(W) …NEW	¥230,000	¥Sofmap特価
●PC-TV472(W) …NEW	¥184,000	¥Sofmap特価
●PC-KH1511	¥168,000	¥125,000
EPSON		
●CR-5050 …NEW	¥99,800	¥?9,800
●CR-5500	¥168,000	¥?8,000
●CR-7000	¥248,000	¥?85,000
SHARP		
●CU-14FDB	¥74,800	¥38,000
●CU-14KD	¥89,800	¥45,000
MITSUBISHI		
●RD1498 …NEW	¥118,000	¥Sofmap特価
●XC-98V3	¥128,000	¥56,000

プリンター

CANON
BJ-15V
定価¥89,800
特価¥Sofmap特価



NEC	定価	特価
●PC-PR101/T165	¥120,000	¥84,000
●PC-PR101/T103	¥99,800	¥69,800
●PC-PR101/T67	¥84,000	¥59,800
●PC-PR150N	¥69,800	¥42,800
●PC-PR201/63 …NEW	¥125,000	¥Sofmap特価
●PC-PR101/63 …NEW	¥115,000	¥Sofmap特価
●PC-PR201/63A …NEW	¥158,000	¥Sofmap特価
●PC-PR201/80LA …NEW	¥275,000	¥Sofmap特価
●PC-PR100/40	¥85,000	¥59,800
●PC-PR1000/2(トナー付)	¥198,000	¥128,000
●PC-PR2000/2(トナー付)	¥368,000	¥238,000
●PC-PR2000/4	¥418,000	¥298,000
EPSON		
●AP-300	¥59,800	¥?7,000
●AP-900PC	¥92,800	¥?4,000
●AP-1000PC	¥99,800	¥?9,500
●VP-300	¥69,800	¥?2,000
●VP-550PC	¥85,000	¥?9,800
●VP-870PC	¥138,000	¥?9,800
●VP-960PC	¥116,000	¥?5,000
●VP-1047PC	¥99,800	¥?8,000
●VP-1700PC	¥168,000	¥?29,800
●VP-2061PC	¥130,000	¥?7,000
●HG-5130PC	¥228,000	¥?65,000
●LP-2000	¥198,000	¥?49,000
CANON		
●BJ-10V CUSTOM	¥69,800	¥45,000
●BJ-10V SELECT	¥79,800	¥54,800
●BJ-330J	¥208,000	¥105,000
●BJ-300J	¥158,000	¥94,000
●LBP-B406E	¥398,000	¥299,000
●BJC-820J	¥398,000	¥338,000
STAR		
●JS-1001CL …NEW	¥108,000	¥Sofmap特価
●JS-2001CL …NEW	¥128,000	¥Sofmap特価
●JT-48CL …NEW	¥62,800	¥Sofmap特価
YHP		
●HP Deskjet500J	¥99,800	¥Sofmap特価

フロッピードライブ

コンピュータリサーチ	定価	特価
●CRC-FD3.5SS	¥23,800	¥17,000
●CRC-FD3.5WS	¥43,800	¥30,500
●CRC-FD3.5SH	¥33,800	¥23,500
●CRC-FD3.5WH	¥53,800	¥35,800
●CRC-FD5SS	¥38,800	¥27,500
●CRC-FD5WS	¥58,800	¥41,500
●CRC-FD5SH	¥43,800	¥31,000
●CRC-FD5WH	¥65,800	¥46,000
アイドルジャパン		
●AFD-50S	¥42,000	¥29,000
●AFD-50W	¥62,000	¥39,800
●AFD-50WA …NEW	¥59,800	¥Sofmap特価
●AFD-35S …NEW	¥23,800	¥17,000
●AFD-35WA …NEW	¥49,800	¥37,000
緑電子		
●ZFS	¥39,800	¥24,000
●ZFW	¥59,800	¥37,000

その他周辺機器

オムロン
HS-20G+HS-BD
定価¥39,800
特価¥Sofmap特価



スキャナー	定価	特価
●GT-6000	¥178,000	¥?25,000
●GT-8000	¥298,000	¥?38,000
●HS-10R II	¥49,800	¥33,980
●HS-40CL-H+HS-BD	¥64,800	¥45,400
●HS-60F-H+HS-BD	¥64,800	¥45,400
●HS-7R II	¥39,800	¥26,980
マウス		
●PC-9872R	¥10,000	¥8,000
●PC-9801N-22(サムマウス)	¥10,000	¥8,000
●PCMS2	¥5,800	¥?,980
●10KEY BALL-98	¥14,000	¥8,980
●TN-98A	¥9,800	¥4,980
●MS-50AUTO	¥11,000	¥5,480
その他		
●XPC-1V(スキャンコンバータ)	¥41,800	¥33,400
●GINGA-10(テンキーパット)	¥12,000	¥5,180
●PC-9801N-23(テンキーパット)	¥12,500	¥10,600
●PC-9801N-08(I/O拡張ユニット)	¥98,000	¥83,300
●JXP-256(プリンターバッファ)	¥59,800	¥44,850
●JXP-1000(プリンターバッファ)	¥79,800	¥59,800
●CM-300	¥58,000	¥49,000
●CM-500	¥115,000	¥97,000
●ミュージ郎500	¥145,000	¥120,000
●ミュージ郎300	¥88,000	¥75,000
●ミュージ郎Jr. NOTE	¥93,000	¥79,000
●スピークボードSP-26	¥49,800	¥27,800
●SS-10(スーパーサウンド10)	¥19,800	¥9,500
●JOY STATION	¥11,800	¥5,900
●FM1-N(98NOTE用FM音源)	¥39,800	¥25,800
●FM1-E(EPSON NOTE用FM音源)	¥39,800	¥25,800
●CRT-C-02N(98NOTE用CRTアダプター)	¥9,800	¥6,400
●CRT-A-01E(EPSON CRTアダプター)	¥9,800	¥7,350
●NB1-N(98NOTE用I/O拡張BOX)	¥58,000	¥43,500
●NB1-E(EPSON I/O拡張BOX)	¥58,000	¥43,500
●PCHRLB(GE用ハイレゾボード)	¥39,800	¥?3,800
●HC2MA(ディスプレイ切替機)	¥4,980	¥3,980
●MCP21(プリンター切替機)	¥4,980	¥3,980
●STARFAX note	¥89,800	¥69,800

モデム

NEC	定価	特価
●COMSTARZ CLUB24/5	¥39,800	¥27,800
●PC-9801-06L	¥49,000	¥36,500
EPSON		
●PC286LMC	¥27,800	¥?3,600
アイワ		
●PV-A24B5	¥39,800	¥25,900
●PV-M24B5	¥39,800	¥25,800
●PV-CN24(98NOTE用)	¥39,800	¥28,900
●PV-CT24	¥39,800	¥28,900
●PV-A24V5B	¥39,800	¥29,000
オムロン		
●MD96FB5V …NEW	¥88,000	¥Sofmap特価
●MD24FB5V	¥39,800	¥Sofmap特価
●MD24FP5V	¥36,800	¥Sofmap特価
●MD24FN5V	¥36,800	¥Sofmap特価
マイクロコア		
●MC24PA5	¥26,800	¥20,800

ハードディスク

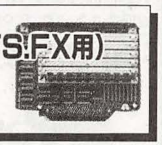
ICM
INTER-120FE-FB
定価¥118,000
特価¥85,000



ICM	定価	特価
●INTER-100FN-FB NEW	¥118,000	¥Sofmap特価
●INTER-180FE-FB NEW	¥158,000	¥107,000
●INTER-240F-FB …NEW	¥188,000	¥125,000
●INTER-300F-FB …NEW	¥398,000	¥285,000
●INTER-500F-FB …NEW	¥498,000	¥358,000
●INTER-120GE …NEW	¥118,000	¥Sofmap特価
●INTER-180GE …NEW	¥158,000	¥Sofmap特価
●INTER-240G …NEW	¥188,000	¥Sofmap特価
●INTER-300G …NEW	¥398,000	¥Sofmap特価
●INTER-500G …NEW	¥498,000	¥Sofmap特価
●FT-100N-DB&FB …NEW	¥118,000	¥Sofmap特価
●FT-120-DB&FB …NEW	¥118,000	¥85,000
●FT-180-DB&FB …NEW	¥158,000	¥Sofmap特価
●FT-240-DB&FB …NEW	¥188,000	¥Sofmap特価
●PACK-A402	¥88,000	¥66,000
●PACK-A80	¥128,000	¥93,000
●PACK-A120	¥138,000	¥99,800
●PACK-E402	¥88,000	¥Sofmap特価
●PACK-E80	¥128,000	¥Sofmap特価
●PACK-E120	¥138,000	¥98,000
●C-FLAT40	¥88,000	¥65,000
●C-FLAT80	¥118,000	¥88,000
日本テクサ		
●ST-GT100R	¥198,000	¥89,800
●ST-120LB	¥115,000	¥88,000
●ST-240LB	¥158,000	¥123,000
●TR-GT100R	¥188,000	¥83,000
●TR-FA120 …NEW	¥108,000	¥Sofmap特価
●TR-FA240 …NEW	¥148,000	¥Sofmap特価
●TR-HS100(H98用)	¥158,000	¥115,000
●TR-NE40	¥98,000	¥48,000
●TR-NE80	¥112,000	¥69,800
●TR-NE125	¥118,000	¥93,000
●NW-40	¥108,000	¥79,800
●NW-80	¥138,000	¥108,000
緑電子		
●DOODA(A-040)	¥88,000	¥59,800
●DOODA(A-100)	¥118,000	¥69,800
●DOODA(A-120) …NEW	¥128,000	¥79,500
●BLT-N40(ビルト)	¥98,000	¥47,000
●BLT-N80(ビルト)	¥108,000	¥69,800
●BLT-N120(ビルト)	¥128,000	¥88,000
テクノジャパン		
●PD-125E	¥112,000	¥77,000
●TR40NST	¥69,800	¥48,000
●TR80NST	¥89,800	¥65,000
TEAC		
●HD-41A	¥84,800	¥57,000
●HD-101A	¥128,000	¥74,000
●DD-41A	¥128,000	¥69,800
●DD-101A	¥178,000	¥103,000
●HD-1101	¥128,000	¥Sofmap特価
●PH-80	¥108,000	¥Sofmap特価
●PH-130	¥128,000	¥95,000
コンピュータリサーチ		
●CRC-SCS100 NEW	¥108,000	¥68,000
●CRC-SCS200 NEW	¥148,000	¥105,000
●CRC-IHE80	¥108,000	¥66,000
●CRC-IHE124	¥122,000	¥89,000

RAMボード

I/Oデータ
FS34-4M(FS.FX用)
定価¥35,000
特価¥25,000



I/Oデータ	定価	特価
●FS34-6M(FS.FX用) …NEW	¥55,000	¥39,500
●FS34-8M(FS.FX用) …NEW	¥69,000	¥46,500
●FS34-10M(FS.FX用) NEW	¥89,000	¥63,500
●FS34-12M(FS.FX用) NEW	¥109,000	¥78,000
●PIO-PC34FX-2ME	¥29,000	¥19,000
●PIO-PC34FX-4ME	¥45,000	¥29,000
●PIO-PC34FX-8ME	¥79,000	¥52,000
●PIO-CS134-4M	¥35,000	¥25,000
●PIO-EX34F-2ME	¥24,000	¥15,500
●FA34-4M	¥35,000	¥24,000
●FA34-8M	¥69,000	¥47,500
●FA34-10M	¥89,000	¥61,000
●98HSE-4M	¥45,000	¥33,000
●98HSE-8M	¥82,000	¥60,000
●PIO-EX134S-2M	¥21,000	¥14,500
●PIO-EX134S-4M	¥40,000	¥27,500
●EP--RB8-4M	¥42,000	¥30,000
●EP-RB7D-4ME	¥44,000	¥30,500
●EP-RB7D-8ME	¥82,000	¥56,500
●EP-SIM-2ME	¥20,000	¥14,500
●EP-SIM-4ME	¥40,000	¥29,000
●NT34-2M	¥18,000	¥12,000
●NT34-6M	¥48,000	¥32,000
●PIO-98NT-2ME	¥22,000	¥15,500
●PIO-98NT-4ME	¥42,000	¥29,000
●PIO-98NT-8ME	¥77,000	¥53,500
●EP-NTB-2ME	¥34,000	¥22,000
●EP-NTB-4ME	¥48,000	¥31,000
●EP-NTB-8ME	¥88,000	¥57,000
メルコ		
●EFS-4000(FS.FX用) …NEW	¥38,000	¥Sofmap特価
●EFS-6000(FS.FX用) …NEW	¥58,000	¥Sofmap特価
●EFS-8000(FS.FX用) …NEW	¥88,000	¥Sofmap特価
●EFS-10M(FS.FX用) …NEW	¥108,000	¥Sofmap特価
●EMJ-2000R	¥29,800	¥18,800
●EMJ-4000R	¥44,800	¥28,800
●EFA-4000	¥38,000	¥26,000
●EFA-8000	¥78,000	¥51,000
●EFA-10M	¥98,000	¥64,000
●MES-3000L	¥48,000	¥35,000
●MRC-3000L	¥48,000	¥35,000
●MHA-2000L	¥34,800	¥23,000
●EHS-4000	¥44,800	¥33,000
●EHS-8000	¥84,800	¥63,000
●XMC-2000E	¥21,000	¥14,500
●RCD-2000	¥23,500	¥16,000
●RCD-4000	¥44,800	¥31,000
●RCD-8000	¥84,800	¥56,000
●ENT-2000	¥19,800	¥13,500
●ENT-6000	¥49,800	¥34,500
●ESB-2000	¥34,800	¥26,000
●ESB-4000	¥49,800	¥37,000
●ESB-8000	¥89,800	¥67,000

ソフマップ特価!!
紙面に載りきらない
商品多数あります！

●本体・プリンター等のオプション、ケーブル、ディスケット、インクリボン、プリンター用紙、パソコンデスク他、各種取り揃えております。●掲載の価格は7月1日現在のものです。

5 **業界最長新品 パソコン5年保証**
パソコン本体5年保証、モニター・プリンター3年保証
※一部商品は除きます

3 **初期不良交換 期間3ヶ月**
万一、ご購入の商品が不良の場合、購入日より3ヶ月以内ならば、同等品と交換致します

永久 **永久買取保証**
ソフマップでお求め頂いたパソコンならどこよりも高く買取りますので、ソフマップでのお求めが絶対お得です

通信販売をご利用の方は
フリーダイヤル 0120-110-833
大阪 06-633-7224
FAX 03-3253-4290
札幌011-865-7030 仙台022-268-3405 新潟025-222-6139
横浜045-311-3441 金沢0762-21-7045 名古屋052-332-2117
広島082-222-0604 福岡092-752-0044 高松0878-34-8833

商品発送のお問い合せ
フリーダイヤル 0120-080-113

故障・修理のお問い合せ
フリーダイヤル 0120-110-292

24時間テレホンサービス
東京 03-3258-7910

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義(株)ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

パソコン買うなら
株式会社ソフマップ®

パソコン売るなら
ソフマップ® 0120-110-994

買取り金額は変動することがありますので　お電話にてご確認ください。

ハードコーナー
なんでも超高額にて買取ります

買取り価格は、7月8日現在の価格です。

グレードUP! パソコン・ワープロ・各社UNIX機・各種TVゲーム機・AXパソコン・FAX・コードレス電話・各種関連商品!!

中古パソコン1年間保証!サポート万全体制!! 圧倒!!ビッグな品揃え在庫量5,000台!!店頭にて大量展示中!!

NEC PC-9801DA2

買取金額 ¥238,000

NEC PC-9801DX2

買取金額 ¥142,000

FUJITSU FM-TOWNS II UX40

買取金額 ¥238,000

SHARP CZ-634C+CZ-614D Set

買取金額 ¥245,000

NEC PWP-5SX(文豪)

買取金額 ¥80,000

TOSHIBA JW-98UP II (RUPO)

買取金額 ¥140,000

Apple Computer Mac SE/30 (5M/HD80)

買取金額 ¥220,000

パソコン本体

機種名	買取金額
NEC	
■PC-98(5インチ)	
●PC-9801FS7	¥268,000
●PC-9801FS2	¥214,000
●PC-9801FX5	¥202,000
●PC-9801FX2	¥161,000
●PC-9801FA2	¥250,000
●PC-9801DA5	¥272,000
●PC-9801DS5	¥206,000
●PC-9801DS2	¥168,000
●PC-9801RA51	¥267,000
●PC-9801RA21	¥232,000
●PC-9801RA5	¥218,000
●PC-9801RA2	¥192,000
●PC-9801RS51	¥202,000
●PC-9801RS21	¥160,000
●PC-9801DX5	¥168,000
●PC-9801RX51	¥160,000
●PC-9801RX21	¥128,000
●PC-9801RX4	¥148,000
●PC-9801RX2	¥124,000
●PC-9801VX41	¥118,000
●PC-9801VX21	¥95,000
●PC-9801VX4	¥110,000
●PC-9801VX2	¥90,000
●PC-9801VM21	¥72,000
●PC-9801VM11	¥80,000
●PC-9801VM2(640KB)	¥58,000
●PC-9801DO+	¥120,000
●PC-9801RLmodel51	¥240,000
■PC-98(3.5インチ)	
●PC-9801FS/U2	¥214,000
●PC-9801FX/U2	¥161,000
●PC-9801FA/U2	¥250,000
●PC-9801CS5	¥282,000
●PC-9801CS2	¥224,000
●PC-9801DA/U7	¥305,000
●PC-9801DA/U5	¥272,000
●PC-9801DA/U2	¥238,000
●PC-9801DS/U5	¥206,000
●PC-9801DS/U2	¥168,000
●PC-9801DX/U5	¥168,000
●PC-9801DX/U2	¥140,000
●PC-9801ES5	¥208,000
●PC-9801ES2	¥172,000
●PC-9801EX4	¥148,000
●PC-9801EX2	¥125,000
●PC-9801UX41	¥118,000
●PC-9801UX21	¥95,000
●PC-9801UR	¥100,000
●PC-9801UF	¥102,000
●PC-9801UV11	¥78,000
●PC-9801UV21	¥72,000
●PC-9801CV21	¥100,000
■PC-98(ラップトップ)	
●PC-9801ITmodelF71	¥420,000
●PC-9801ITmodelF51	¥335,000
●PC-9801ITmodelW7	¥305,000
●PC-9801ITmodelW2	¥195,000
●PC-9801LX4	¥112,000
●PC-9801LS5	¥160,000
●PC-9801NS/T80	¥262,000
●PC-9801NS/T40	¥228,000
●PC-9801NS/T	¥162,000
●PC-9801NS/E	¥142,000
●PC-9801NS/E-40	¥198,000
●PC-9801N	¥65,000
●PC-9801NV	¥95,000
●PC-9801NC	¥300,000
●PC-9801NS	¥102,000
●PC-9801NL	¥125,000
EPSON	
■PC-486シリーズ	
●PC-486GR5	¥295,000
●PC-486GR2	¥295,000
●PC-486GR3	¥305,000
●PC-486GF5	¥212,000
●PC-486GF2	¥212,000
●PC-486GF3	¥228,000
■PC-386シリーズ	
●PC-386GS5	¥188,000
●PC-386GS3	¥202,000
●PC-386GE2	¥155,000
●PC-386GE3	¥167,000
●PC-386G-STD	¥245,000
●PC-386S-STD	¥218,000
●PC-386VR-STD	¥143,000
●PC-386V-STD	¥180,000
●PC-386P2	¥162,000
●PC-386NAE1	¥125,000
●PC-386NW2	¥132,000
●PC-386NW1B	¥198,000
●PC-386NWR2	¥157,000
●PC-386NWR1D	¥288,000
●PC-386BOOK-LC	¥300,000
■PC-286シリーズ	
●PC-286VX-STD	¥122,000
●PC-286VF-STD	¥92,000
●PC-286VJ5	¥110,000
●PC-286VS-STD	¥100,000
●PC-286VG-STD	¥102,000
●PC-286UX-H40	¥136,000
●PC-286US-STD	¥88,000
●PC-286BOOK-STD	¥83,000
SHARP	
■X-68000シリーズ	
●CompactXVI	¥173,000
●SUPER/HD	¥178,000
●SUPER	¥128,000
●EXPERT II	¥120,000
●EXPERT/HD	¥150,000
●PRO II	¥85,000
●PRO/HD	¥110,000
●ACE/HD	¥102,000
■ディスプレイ	
●CZ-613D	¥60,000
●CZ-608D	¥38,000
●CZ-607D	¥48,000
●CZ-605D	¥48,000
●CZ-604D	¥35,000
●CZ-612D	¥48,000
●CZ-21D	¥65,000
■X68000周辺機器	
●CZ-6TU	¥9,200
●CZ-6VT1	¥20,000
●CZ-6BS1	¥12,000
●CZ-6BC1	¥36,000
●CZ-6BU1	¥17,000
●CZ-6EB1	¥35,000
●CZ-8NS1	¥30,000
●JX-220X	¥78,000
FUJITSU	
■TOWNSシリーズ	
●TOWNS II UX20	¥161,000
●TOWNS II CX100	¥178,000
●TOWNS II CX40	¥302,000
●TOWNS II CX20	¥178,000
●TOWNS80H	¥238,000
●TOWNS40H	¥165,000
●TOWNS2H	¥138,000
●TOWNS20F	¥110,000
●TOWNS2F	¥78,000
■TOWNSディスプレイ	
●FMT-DP536	¥60,000
●FMT-DP535	¥30,000
●FMT-DP534	¥45,000
●FMT-DP533	¥25,000
●FMT-DP532	¥40,000
●FMT-DP531	¥30,000
■FM-TOWNS周辺機器	
●FMT-401/402	¥12,000
●FMT-403	¥28,000
●FMT-412	¥13,800
●FMT-416	¥12,000
●FMT-621	¥30,000
●FMT-611G	¥75,000
●FMT-201G	¥32,000
■FMRシリーズ	
●FMR-50NBC1	¥65,000
●FMR-50NBI	¥55,000
●FMR-50NB21	¥82,000
●FMR-50NX21	¥132,000
TOSHIBA	
■J3100シリーズ	
●J-3100XS081VT	¥422,000
●J-3100SL081VW	¥305,000
●J-3100SL001VW	¥208,000
●J-3100SX081VW	¥268,000
●J-3100SX041VW	¥228,000
●J-3100SX001W	¥142,000
●J-3100SX061P	¥202,000
●J-3100SX001P	¥138,000
●J-3100SX021	¥138,000

MSX・その他

機種名	買取金額
●FS-A1GT	¥42,000
●FS-A1ST	¥30,000
●FS-A1WSX	¥28,000
●HB-F1XV	¥28,000
●PHC-70FD2	¥30,000
●Amiga500モニターセット	¥70,000

ディスプレイ

機種名	買取金額
■NEC	
●PC-TV455	¥60,000
●PC-TV454	¥55,000
●PC-TV354	¥40,000
●PC-KD1511	¥53,000
●PC-KD1521	¥42,000
●PC-KD881	¥52,000
●PC-KD882	¥40,000
●PC-KD862S	¥40,000
●PC-KD854N	¥28,000
●PC-KD853N	¥32,000
■SHARP	
●CU-14TV	¥48,000
●CU-14KD	¥33,000
●CU-14HD	¥30,000
●CU-14FD	¥27,000
●CU-14CD	¥25,000
■EPSON	
●CR-5500	¥52,000
●CR-5050	¥35,000
●CR-4000	¥30,000
■その他	
●XC-1498C II	¥32,000
●CMT-A14U2S	¥30,000
●CMT-A14H2	¥28,000

プリンター

機種名	買取金額
■NEC	
●PC-PR201/80A	¥100,000
●PC-PR201/65A	¥72,000
●PC-PR201GS	¥40,000
●PC-PR101G2	¥42,000
●PC-PR100/40	¥35,000
●PC-PR101T/165	¥60,000
●PC-PR101T/103	¥50,000
●PC-PR101T/67	¥42,000
●PC-PR150VH	¥38,000
●PC-PR1150VL	¥35,000
●PC-PR150N	¥25,000
■EPSON	
●VP-2061	¥61,000
●VP-1047	¥38,000
●VP-1700	¥72,000
●VP-870	¥60,000
●VP-960	¥56,000
●VP-300	¥30,000
●AP-1000	¥42,000
●AP-900	¥36,000
●AP-300	¥25,000
■その他	
●CZ-8PC5	¥42,000
●I/O-735X	¥100,000
●JR-200CL	¥30,000
●CR-3410CL	¥25,000
●BJ-330J	¥67,000
●BJ-15V	¥42,000
●BJ-10VC	¥30,000
●BJ-10VS	¥36,000
●J31DPR02	¥33,000

ワープロ

機種名	買取金額
■NEC	
●PWP-70RA(文豪7RA)	¥75,000
●PWP-70RX(文豪7RX)	¥60,000
●PWP-70R(文豪7R)	¥50,000
●PWP-7SX(文豪7SX)	¥100,000
●PWP-7SD(文豪7SD)	¥80,000
●PWP-5SC(文豪5SC)	¥80,000
●PWP-50RG(文豪5RG)	¥40,000
●PWP-50RC(文豪5RC)	¥65,000
●PWP-50RX(文豪5RX)	¥60,000
●PWP-50RS(文豪5RS)	¥50,000
●PWP-50RD(文豪5RD)	¥48,000
●PWP-50R(文豪5R)	¥40,000
●PWP-5SI(文豪ノート)	¥80,000
■FUJITSU	
●OASYS30AX301	¥105,000
●OASYS30AX II	¥65,000
●OASYS30AXCD	¥110,000
●OASYS30SX301	¥90,000
●OASYS30SX II	¥55,000
●OASYS30LX401	¥105,000
●OASYS30LX405	¥120,000
●OASYS30LX II	¥50,000
●OASYS30LX III	¥70,000
●OASYS30AD301	¥80,000
●OASYS30ADEX	¥50,000
●OASYS30AD	¥25,000
●OASYS POCKET II	¥40,000
■TOSHIBA	
●JW01(RuPO)	¥80,000
●JW-95B(RuPO)	¥65,000
●JW-95GP(RuPO)	¥45,000
●JW-95HP(RuPO)	¥58,000
●JW-95HV(RuPO)	¥110,000
●JW-95JP(RuPO)	¥60,000
●JW-95JV(RuPO)	¥70,000
●JW-95KP(RuPO)	¥78,000
●JW-95KV II (RuPO)	¥118,000
●JW-95KV(RuPO)	¥80,000
●JW-98HD(RuPO)	¥180,000
●JW-98UP(RuPO)	¥90,000
■Panasonic	
●FW-U1P611	¥110,000
●FW-U1P603AIX	¥40,000
●FW-U1P607	¥65,000
●FW-U1P609	¥90,000
●FW-U1S55AI	¥60,000
●FW-U1S57	¥70,000
●FW-U1S88AI	¥50,000
●FW-U1J70	¥45,000
●FW-U1J81	¥70,000
■SHARP	
●WD-A551(書院)	¥95,000
●WD-A550(書院)	¥70,000
●WD-A561(書院)	¥100,000
●WD-A560(書院)	¥85,000
●WD-A341(書院)	¥60,000
●WD-A351(書院)	¥65,000
●WD-A750(書院)	¥110,000
●WD-A760(書院)	¥125,000
●WV-700(書院)	¥65,000
●WV-S200(書院)	¥80,000
■Canon	
●CW-A40	¥42,000
●CW-A50	¥40,000
●CW-A60	¥50,000
●CW-A65W	¥60,000
●CW-A75	¥80,000
●CW-A85	¥100,000
●CW-N3	¥58,000
■SANYO	
●SWP-M100	¥90,000
●SWP-M91	¥62,000
●SWP-M80	¥50,000
●SWP-NS5	¥60,000
■Casio	
●HW-9800HR	¥70,000
●HW-9800GX	¥75,000
●HW-9900JX	¥110,000
●HW-9800JX	¥100,000
●HW-8800JN	¥70,000
■SONY	
●PJ-575	¥50,000
●PJ-555	¥45,000

電子手帳 FAX

機種名	買取金額
●PA-T1	¥12,000
●PA-X1	¥10,000
●PA-9550	¥28,000
●PA-9500	¥19,000
●DK-5700	¥6,000
●DK-7000	¥15,000
●DK-6500	¥10,000
●DD-1	¥10,000
●DD-1EX	¥15,000
●DD-10	¥25,000
●DD-DR1	¥10,000
■SHARP	
●UX-1	¥23,000
●UX-2	¥30,000
●DA-7000	¥55,000
●DA-8000	¥85,000
■TOSHIBA	
●PFX-32	¥30,000
●PFX-11	¥40,000
■SANYO	
●SFX-1	¥30,000
●SFX-2	¥40,000
●SFX-20	¥20,000
■ムラタ	¥
●M-9	¥25,000
●M-7	¥20,000
■NEC	¥
●Speax5E	¥40,000
●Speax5	¥30,000
●Speax3	¥25,000
■Panasonic	
●PanafaxP10L	¥40,000
●PanafaxP10CL	¥60,000
●PanafaxUF45	¥43,000

Apple

機種名	買取金額
■CPU	
●MacQuadra9504M/HD230	¥690,000
●MacQuadra9504M/HD400	¥720,000
●MacQuadra9004M/HD160	¥620,000
●MacQuadra9004M/FD	¥575,000
●MacQuadra7004M/HD80	¥520,000
●MacQuadra7004M/FD	¥490,000
●MacPowerBk1404M/HD80	¥270,000
●MacPowerBk1404M/HD40	¥260,000
●MacPowerBk1704M/HD80	¥370,000
●MacPowerBk1704M/HD40	¥355,000
●MacPowerBk1002M/HD40FD	¥180,000
●MacPowerBk1002M/HD20FD	¥155,000
●MacSE2M/HD40(SD)	¥68,000
●MacSE2M/HD20(2FD)	¥58,000
●MacSE2M/FD(SD)	¥55,000
●MacSE/304M/HD80	¥21,000
●MacSE/302M/HD40	¥202,000
●MacSE/30 2M/FD	¥185,000
●MacPortable2M/HD40	¥170,000
●MacLC II 4M/HD40	¥130,000
●MacLC II 4M/HD80	¥140,000
●MacLC4M/FD	¥102,000
●MacLC4M/HD40	¥112,000
●MacLC2M/HD40	¥106,000
●Mac II x4M/HD80	¥180,000
●Mac II x4M/HD160	¥220,000
●Mac II si5M/HD80	¥220,000
●Mac II si2M/HD40	¥202,000
●Mac II fx4M/HD160	¥415,000
●Mac II fx4M/HD80	¥393,000
●Mac II fx4M/FD	¥362,000
●Mac II cx4M/HD80	¥210,000
●Mac II cx2M/HD40	¥202,000
●Mac II ci4M/HD40	¥280,000
●Mac II ci5M/HD80	¥322,000
●Mac II ci5M/FD	¥273,000
●Mac II ci2M/FD	¥260,000
●Mac II 2M/HD40	¥160,000
●Mac II 2M/FD	¥150,000
●MacClassic II 4M/HD80	¥120,000
●MacClassic II 4M/HD40	¥110,000
●MacClassic2M/FD	¥53,000
●MacPlus 2M/P	¥50,000
■CRT	
●アップル21"カラーモニター	¥280,000
●アップル13"カラーモニター	¥45,000
●アップル12"カラーモニター	¥25,000
●アップル15"Ipage+カード	¥62,000
●Radius19"Color	¥225,000
●Radius21"Color	¥152,000
■プリンター	
●YHP-DESK Writer-C+ケーブル	¥80,000
●Style Writer(漢字truetype付き)	¥42,000
●Parsonal Laser WriterLS	¥102,000
●Laser Writer NTX-J	¥298,000
●Image Writer II	¥10,000
●Image Writer用カットシートフィーダー	¥3,5000
●MICROLINE801PS+F	¥325,000

日本初!! UNIXフロアーオープン!!(東京本店5F)

※買取り金額は、箱、マニュアルの有り・無し及びご使用状態により変動しますのでお送りになる前にお電話にてご確認下さい!!

中古パソコン・中古ソフトのフリーマーケット!!
高額買取・下取交換OK



TV 日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映!! (直営19店舗)

ソフマップなら満足できる!!

各種ゲームソフト高額買取中!!

ソフトコーナー　X-1・FM-77ソフトも高額買取中

最高定価の50%買取り、掲載されていないソフトもジャンジャン買取ります。

店頭にて高額買取中!!
- ●PC-9801・PC-386/286
- ●X68000・FM TOWNS・AMIGA
- ●Mac・IBM・各種TVゲームetc.

三国志 III (PC-9801) 買取金額 ¥6,500

ふしぎの海のナディア (PC-9801) 買取金額 ¥6,500

太閤立志伝 (PC-9801) 買取金額 ¥4,000

ドラゴンスレイヤーII (PC-8801) 買取金額 ¥5,500

グラディウスII ～ゴーファーの野望～ 買取金額 ¥4,000

ワイアット(第四のユニット) (FM-TOWNS) 買取金額 ¥5,500

プリンセスメーカー (MSX) 買取金額 ¥6,500

パソコンに関する書籍・各種ゲーム機・etcも高額買取実施中!!

PC-9801/286

商品名	買取金額
●アドバンスドロードモナーク	¥3,000
●アトラス　ATLAS	¥3,500
●アトラス　ATLAS HDパック	¥4,500
●アルシャーク	¥2,000
●イース	¥2,500
●インペリアルフォース	¥2,000
●囲碁III	¥4,500
●ウィザードリィ	¥2,500
●ウィザードリィII	¥3,500
●ウィザードリィIII	¥3,500
●ウィザードリィIV	¥3,500
●ウィザードリィV	¥4,000
●ヴェインドリーム	¥2,000
●AI囲碁3	¥5,500
●A列車で行こうIII	¥4,000
●A列車で行こうIII HDパック	¥6,500
●F-19スティルスファイター	¥3,500
●エアーコンバット (遊撃王II)	¥3,000
●エアーコンバットII	¥4,500
●エリートプラス	¥3,000
●永世名人	¥2,000
●永世名人II	¥4,000
●オメガ～OMEGA	¥5,000
●ガンダム アドバンスドオペレーション	¥5,500
●川中島異聞録	¥3,500
●風へ	¥3,000
●キャラメルクエスト～冥天宮の女神像～	¥3,000
●キャンペーン版大戦略II	¥3,500
●クムドールの剣	¥5,000
●クラシックロード 1	¥5,000
●クロス・ドイッチュラント	¥6,500
●激闘の地	¥3,000
●サイレントメビウス	¥5,000
●三国志III	¥6,500
●シムアース	¥4,500
●シムシティー	¥2,500
●シュバルツシルトIII	¥4,500
●ジョシュア	¥4,000
●将棋	¥5,500
●雀皇登竜門II	¥5,000
●雀豪3	¥5,500
●スーパー野球道	¥5,500
●スザク～SUZAKU～	¥5,500
●スペースインベーダ	¥2,500
●スペシャルステージ～パリ・ダカール～	¥5,000
●ソードダンサー	¥4,000
●太閤立志伝	¥4,000
●大戦略III '90	¥4,000
●大戦略IV	¥5,500
●超高速天文シュミレーション	¥3,000
●沈黙の艦隊	¥3,000
●ティルナノーグ2	¥3,000
●デッド・オブ・ザ・ブレイン	¥3,000
●天下統一II	¥3,000
●投資競馬	¥4,500
●遥かなるオーガスタ	¥5,500
●遥かなるオーガスタ HDパック	¥6,500
●緋王伝(ひおうでん)	¥ 高額買取
●ふしぎの海のナディア	¥6,500
●プリンセスメーカー	¥7,000
●ブルトンレイ	¥3,000
●ベブルビーチの波涛	¥5,800
●ぽっぷるメイル	¥5,000
●保存版ロードランナー	¥3,000
●魔導物語1-2-3	¥4,500
●森田将棋II	¥3,500
●遊兎伝(ユウトデン)	¥2,000
●ヨーロッパ戦線	¥7,000
●ライフ＆デス	¥4,000
●ライフ is ミュージック	¥6,500
●リューヌ伝説〈限定版〉	¥3,500
●レジオナルパワーII	¥4,500
●レッサーメルン	¥4,500
●レミングス	¥3,000
●ロードス島戦記II～五色の魔竜～	¥3,500
●ロボクラッシュ98	¥3,500

98アダルト

商品名	買取金額
●ELLE～エル～	¥2,500
●KISS(キス)	¥3,000
●キャル	¥2,000
●キャルII	¥3,000
●きゃんきゃんバニースピリッツ	¥3,000
●君だけに愛を	¥3,000
●クイズ番長	¥2,500
●狂った果実	¥3,500
●コズミックサイコ	¥3,000
●ごめんね●エンジェル横浜物語	¥3,500
●3太くん	¥1,500
●SAP特殊行動警察2	¥3,000
●殺人ロマン紀行～恋の長野慕情～	¥2,500
●ジョカー2	¥1,500
●先手必勝	¥ 高額買取
●D・P・S SG Set3	¥2,500
●天使は二度死ぬ	¥4,000
●天神乱魔	¥3,000
●電脳学園IV(エイプハンター)	¥3,000
●DOR(ドア)2	¥2,500
●闘神都市	¥2,500
●ナイキ	¥3,000
●Bacta(バクタ)	¥3,000
●はっちゃけあやよIII	¥1,500
●BEAST2(ビースト)	¥2,500
●ピュア	¥1,500
●ピュアII	¥2,500
●ピュアマイドール	¥2,500
●フォクシー2	¥3,000
●ポッキー2	¥3,000
●煩悩予備校2	¥2,500
●マーシャル・エイジ	¥3,500
●魔彩子～まーさいこじゃん～	¥3,500
●麻雀クリニック	¥2,500
●麻雀遊園地	¥3,500
●妖獣倶楽部 カスタム	¥3,500
●ランス	¥2,500
●蘭丸～LAN-MAL	¥5,000

PC-8801

商品名	買取金額
●イルミナ	¥2,000
●伊忍道　打倒信長	¥3,500
●維新の嵐	¥1,000
●ウィザードリィI～II	¥1,500
●ウィザードリィIII	¥2,000
●ウィザードリィIV	¥2,500
●ウィザードリィV	¥4,000
●ヴェインドリーム	¥3,000
●ガゼルの塔	¥3,500
●ガンシップ	¥3,000
●ガンダムタクティカルオペレーション	¥4,000
●帰り道は危険がいっぱい	¥2,500
●X'na(キサナ)	¥3,000
●きゃんきゃんバニースピリッツ	¥3,000
●きゃんきゃんバニースペリオール	¥2,000
●キング・ブリーダー	¥1,500
●銀河英雄伝説II	¥3,500
●銀河英雄伝説II DX Set	¥5,500
●コズミックサイコ	¥3,000
●ジーザスII	¥3,000
●シュヴァルツシルト	¥3,000
●シュヴァルツシルトII	¥3,000
●雀ボーグすずめ	¥1,000
●スナッチャー	¥3,500
●ダイナソア	¥2,500
●提督の決断	¥4,500
●電脳学園3	¥3,000
●ドラゴンスレイヤー6	¥ 500
●ドラゴンナイトII	¥3,000
●バトルスキンパニック	¥3,000
●BEAST(ビースト)	¥ 高額買取
●ファイナルクライシス	¥1,000
●プロンティス	¥3,500
●ファングス	¥2,500
●ポッキー2	¥3,500
●麻雀クリニック	¥2,000
●ヨーロッパ戦線	¥5,000
●私をゴルフに連れてって	¥3,000

X68000

商品名	買取金額
●アフターバーナー	¥ 500
●アルシャーク	¥1,000
●イース	¥2,500
●インペリアルフォース	¥2,500
●ウルティマVI	¥5,500
●A列車で行こうIII	¥3,000
●F-15ストライクイーグルII	¥2,500
●エメラルドドラゴン	¥1,500
●棋太平68K	¥4,500
●ガンダム クラシックオペレーション	¥4,000
●華麗なる人生～みなさんのおかげです～	¥3,500
●キャメルトライ	¥3,000
●ギャラガ88	¥2,500
●キャルII	¥2,500
●きゃんきゃんバニースピリッツ	¥3,000
●コズミックサイコ	¥2,500
●コンチネンタル	¥3,000
●サイレントメビウス	¥4,000
●ジェノサイド2	¥3,000
●シュヴァルツシルトII	¥4,500
●ジョカー2	¥2,000
●STAR WARS	¥2,800
●大戦略III '90	¥4,500
●出たな!ツインビー	¥2,500
●天使は二度死ぬ	¥3,000
●苦胃頭捕物帳	¥1,500
●ドラゴン オブ フレイム	¥5,500
●闘神都市	¥3,000
●2069AD	¥2,500
●バブルボブル	¥2,000
●パロディウスだ!	¥2,500
●BEAST(ビースト)	¥2,000
●ファランクス	¥1,500
●プロサッカー68	¥ 500
●煩悩予備校2	¥3,000
●メルヘンメイズ	¥3,000
●森田将棋II	¥3,500
●ワールドコート	¥3,500

FM-Towns

商品名	買取金額
●AYA～アヤ～	¥2,000
●アトラス　ATLAS	¥5,500
●伊忍道　打倒信長	¥4,500
●ウィザードリィ コズミックフォージ	¥6,000
●ウルティマVI	¥3,500
●エメラルドドラゴン	¥5,500
●おかしなマザーグース	¥3,000
●オルゴール	¥3,000
●億万長者II	¥3,500
●ガンシップ	¥3,000
●ギャラクシーフォースII	¥2,000
●キングスクエストV	¥4,500
●銀河宇宙オデッセイ	¥3,500
●ザ・マンホール	¥2,500
●斬 II	¥5,000
●シムシティー	¥1,500
●シャングリラ	¥3,000
●シュヴァルツシルト	¥6,500
●シューティングTOWNS	¥4,500
●スーパーシューティングTOWNS	¥5,500
●スーパー上海 ドラゴンズアイ	¥3,500
●関ヶ原	¥5,500
●それゆけナンパ君	¥2,000
●太閤立志伝	¥ 高額買取
●大戦略III '90	¥5,500
●ナイトメア	¥5,000
●バトルチェス	¥3,500
●バブルボブル	¥3,000
●遥かなるオーガスタ	¥4,500
●ブランディシュ	¥4,500
●魔彩子雀～まーさいこじゃん～	¥2,500
●麻雀悟空	¥1,500
●麻雀武蔵	¥2,500
●MEMORIES～メモリーズ～	¥2,500
●森田将棋2	¥3,500
●妖獣倶楽部 カスタム	¥3,500
●ライフ＆デス	¥3,500
●雷電伝説	¥5,500

MSX2/2+

商品名	買取金額
●伊忍道　打倒信長	¥5,000
●ウィザードリィIII	¥4,000
●F-1スピリット	¥2,000
●F-1道中記	¥2,000
●ELLE(エル)	¥3,000
●エメラルドドラゴン	¥3,500
●SDスナッチャー	¥4,000
●FMパナアミューズメントカートリッジ	¥6,500
●ガチャポン戦士2	¥2,500
●ガンシップ	¥3,500
●ガゼルの塔	¥4,000
●キャルII	¥3,000
●君だけに愛を	¥3,000
●きゃんきゃんバニースピリッツ	¥3,500
●グラディウスII	¥2,500
●幻影都市 ILLUSION・CITY	¥5,500
●コズミックサイコ	¥3,000
●コンチネンタル	¥3,000
●沙羅曼蛇	¥1,500
●真　魔王ゴルベリアス	¥2,000
●シュヴァルツシルトII	¥2,500
●ジョカー	¥2,500
●スーパーバトルスキンパニック	¥1,500
●スウィートエモーション	¥3,000
●スペースマンボー	¥3,000
●戦国ソーサリアン	¥2,000
●D・P・S SG Set3	¥2,500
●電脳学園3	¥2,500
●ドラゴンクエストII	¥2,000
●闘神都市	¥3,000
●パロディウス	¥2,000
●ファイナルファンタジー	¥2,000
●フォクシー2	¥2,500
●フリートコマンダーII	¥4,500
●ポッキー2	¥3,500
●魔導物語1-2-3	¥4,500
●ヨーロッパ戦線	¥6,500
●ロボクラッシュ	¥3,500

㊟箱、及びマニュアルのないパソコンソフトは、買取りできません。

●商品をお送りになられて10日以内に当社より査定の連絡がない場合はご面倒ですがお電話を下さい。



今すぐお電話を

■東京出張買取センター ♪03-3253-0558
〒101 東京都千代田区外神田3-14-9 北沢ビル5F　法人営業部 FAX.03-3253-4209

■大阪出張買取センター ♪06-634-9481
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-17 ソフマップ5号店2F FAX.06-634-5870

グレードUP!! どこよりも高く下取り交換します!!

お申し込み方法!

1.出張買取ご利用の場合

今すぐ、ご一報ください!

お申し込み電話　東京 ♪03-3253-0558　大阪 ♪06-634-9481

お客さまのご都合に合わせて、係員が直接品物を取りにお伺い致します。(東京・大阪近郊)
- お支払いは、品物査定後、銀行振込または現金書留でさせていただきます。

個人・法人どちらもOK!少量でも多量でも構いません。下取交換ご希望の方、係員が直接品物を引取りにお伺い致します。(東京・大阪近郊)
- 期日指定は、お客様のご自由!ご都合にあわせてお申し込み下さい。
- 品物は、1点からでも結構です。(ハードのみ)

2.直接、店頭にお持ちになる場合

査定後、その場で現金をお支払い致します。身分証明書(免許証・保険証・学生証etc)と印鑑(個人印)が必要です。(高校生以下の方は、親の同意書も必要です。)

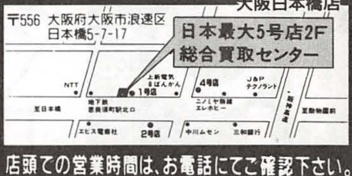
高く売る方法!

1. マニュアル、システム等の付属品も忘れずにお持ち下さい!
1. お売りになる前に、汚れなど落としてきれいにして下さい!
1. お客様が売りたくなった時がずばり高値です!(早ければ早いほど、きれいならきれいなほど、高値で売れます。)
1. 下取交換にすれば、さらに高く売れます!
1. 最後にソフマップで売るのが高く売る方法です。
- さらに、ソフマップ保証書があればもっと高く売れます。

東京秋葉原店



大阪日本橋店



店頭での営業時間は、お電話にてご確認下さい。

●通信販売受付時間/年中無休
●平日AM10:30～PM7:30 ●日・祝日AM10:00～PM7:00

通信買取専用電話	0120-110-994
通信下取専用電話	0120-110-833
中古通信販売専用	0120-114-809
東京ハード買取センター	♪03-3253-0828
東京本店ソフト買取	♪03-3253-3099
東京第2ソフト買取	♪03-3253-0827
大阪ハード買取専用	♪06-634-9480
大阪ソフト買取専用	♪06-634-5822

パソコン売るなら 株式会社ソフマップ®



技術とサービスと信頼のFM-LAB(ソフトクリエ

FM TOWNS／FM Rの

●富士通パソコン本体、オプションのほとんど全てを／ ●ビジネス・ゲームソフトのほと



FM TOWNS II

UX20基本セット

●FM TOWNS II モデルUX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)……¥288,000
●MT-KB101A/202A(キーボード)……¥ 10,000
■定価合計……¥298,000

▼ クリエイト超特価

クレジット均等払い(頭金なし)

安すぎて表示できなくなりましたPart II

新商品 FM TOWNS II UX40(CPU:386SX・40MBHDD内蔵)……定価¥388,000円
★本体をUX40に換えた場合UX20より¥78,000 UPになります。

FM TOWNS II CX20パワーユーザー向 ソフトクリエイト基本セット

31%OFF!

★TOWNSの性能を100%発揮したいとお考えの あなたに、当店でもっとも売れているセットです!

●FM TOWNS II CX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・CPU386DX・ノーウェイト・2FDタイプ)……¥333,000
●FMT-DP535(ディスプレイ・トリニトロン管CRT)……¥ 89,800
●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or親指シフトキーボード)……¥ 30,000
●NT-100TW(ニューテック100MBハードディスク・シークタイム19ms・キャッシュメモリ付)……¥98,000
●FJ-SIM324ME(アイオーデータ4MB増設RAM・富士通チップ仕様)……¥ 35,000
■定価合計……¥585,800

▼ クリエイト超大特価 ¥418,000

クレジット均等払い(頭金ナシ)

¥19,500×24回	¥13,930×36回	¥11,100×48回

★FMT-DP535▶変更▶FMT-DP533(マスクピッチ0.39mmブラウン管)▶差額¥16,000DOWN
★FMT-DP535▶変更▶FMT-DP536(マスクピッチ0.26mmトリニトロン管)▶差額¥34,000UP
★FMT-DP535▶変更▶FMT-DP534(マスクピッチ0.28mmブラウン管)▶差額¥13,000UP



FM TOWNS II

CX20 トリニトロン基本セット

●FM TOWNS II CX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・CPU386DX・ノーウェイト・2FDタイプ)……¥333,000
●FMT-DP535(ディスプレイ・トリニトロン管CRT)……¥ 89,800
●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or親指シフトキーボード)……¥ 30,000
■定価合計……¥442,800

▼ クリエイト超特価

クレジット均等払い(頭金なし)

安すぎて表示できなくなりましたPart II

★FMT-DP535▶変更▶FMT-DP533▶差額¥16,000DOWN
★CX20(本体)▶変更▶CX40(本体¥433,000)▶差額¥73,000UP
★CX20(本体)▶変更▶CX100(本体¥533,000)▶差額¥145,000UP

当店はTOWNSのコンサルティング販売を提唱いたします。コンサルティング無料! パソコンは初めてという方からパワーユーザーまで、すべてのニーズに応じてセット組のお手伝いをさせていただきます。お気軽にお電話またはFAXにてご相談ください。また、当広告誌上では当店推奨の売れ筋ハード&ソフトを掲載しています。

☆セットの組合せについては、ハード、ソフト共一部交換可能です。

ゲーム

●FM TOWNS II UX20 ¥288,000+
●FMT-KB101A or 202A¥10,000+
●お好きなゲームソフト5本をお選びください

■シューティング
スーパーシューティングTOWNS……¥ 9,800
雷電伝説……¥ 9,700
ギャラクシーフォースII……¥ 9,800
アフターバーナーIII……¥10,800
■アクション
プリンスオブペルシャ……¥ 9,800
スプラッターハウス……¥ 9,800
ノスタルジア……¥11,800
タイトーチェイスHQ……¥ 9,800
レミングス……¥ 7,800
■RPG
KIGEN……¥ 9,800
エメラルドドラゴン……¥11,800
バトルガール……¥12,800
ブランディシュ……¥ 9,800
ドラゴンスレイヤー……¥ 8,700
ウィザードリーV……¥12,800
■アドベンチャー
シャーロックホームズ探偵講座……¥ 8,800
ナイトメア……¥12,800
オルゴール……¥12,800
ルーム……¥ 8,800
ワイアット……¥12,800
インフェステーション……¥ 8,800
■シミュレーション
大閣立志伝……¥11,800
三国志III……¥16,800
ザ・ベストプレーベースボール¥ 9,800
シムシティ……¥ 8,800
シムアース……¥12,800
A列車で行こうIII……¥14,800
アトラス……¥10,800
大航海時代……¥11,800
信長の野望 武将風雲録……¥11,800
関ヶ原……¥12,800
栄冠は君にII……¥ 9,500
ライフ&デス……¥ 8,800
遥かなるオーガスタ……¥12,800
銀河英雄伝説II DX+……¥12,800
パワーモンガー……¥12,800
■アダルト ※18才未満の方は購入できません。
DOR……¥ 6,800
DOR 2……¥ 6,800
天神乱魔……¥ 7,800
ゲームテクノポリス……¥12,800
JOKER……¥ 7,800
キャル……¥ 8,800
ランス3……¥ 6,800
アリスの館CD……¥ 6,800
D.P.Sset3……¥ 6,800
シャングリラ……¥ 7,800
エル……¥ 7,800
ドラゴンナイトIII……¥ 7,800
■その他
ハイパープラネット四季……¥ 9,700
ハイパーアドレスII……¥ 9,700
おばあちゃんの知恵袋……¥ 9,800
レタスクッキング……¥ 8,000
おしゃんクッキングII……¥14,800
日本の野鳥……¥ 9,700
おもしろTV……¥15,000
スーパーリアル麻雀……¥11,800
極……¥12,800

※上記ソフト群からご自由にお選びください。なお、単品でお買い上げの場合25%OFFで販売いたします。▶クリエイト超大特価 ¥2⑦8,000

マルチメディア WINDOWS

★下記の商品構成でFM TOWNSのもつマルチメディア性をよりいっそう向上させます!

①FM TOWNS CX20 ¥333,000
②FMT-DP535……¥ 89,800
③FMT-KB107/207……¥ 30,000
④HD-J170……¥189,000
⑤FJ-SIM324ME……¥35,000
⑥MS-DOS V3.1(基本) ¥ 9,800
⑦MS-WINDOWS-MME ¥34,800
⑧MS-EXCEL……¥ 98,000
⑨Lotus1-2-3 for WINDOWS……¥ 98,000
⑩MS-WORD……¥ 58,000
⑪マイクログラフィックス・デザイナー……¥148,000
⑫Lotusフリーランス……¥ 98,000
⑬ペイント・アップ……¥ 28,000
⑭アルダス・ページメーカー……¥148,000
⑮アルダス・テキストメーカー……¥ 18,000
⑯アルダス・スーパーマルチクリッパー……¥ 28,000
⑰WX II-WIN……¥ 98,000
⑱アフターダーク……¥ 9,800
⑲スクーリンナリー……¥ 4,800
⑳Mr.POSTMAN……¥ 28,000
㉑トマト……¥ 28,000
㉒カタナ……¥ 18,000
㉓クイックC WINDOWS……¥ 32,000
㉔ビジュアルBASIC……¥ 32,000
㉕オーサウェアスター……¥80,000
㉖マクロマインドアクション……¥98,000
㉗日本語ガイド3……¥98,000
㉘画DB……¥29,800

▶コンサルティング大特価

教育

●FM TOWNS II UX20 ¥288,000+
●FMT-KB107or207 ¥30,000+
●教育ソフト

小学校向
KID PIX……¥ 10,800
TOWNSドリル・算数1年~6年……各¥ 7,800
恐竜の世界……¥ 5,000
HOW THING WORK……¥12,800
TOWNS地理・ジグソーワード……¥18,000
TOWNS地理・自然のなりたち……¥18,000
おかしなマザーグース……¥ 9,800
ことばあそび……¥ 4,980
㈱東大英数理教室PC教育シリーズ
小1~小6国語……各¥ 6,800
小1~小6算数……各¥ 6,800
小1~小6社会……各¥ 6,800
小1~小6理科……各¥ 6,800

中学校向
Anivox……¥18,000
ビジネスイングリッシュ全6巻……各¥32,800
NEWホライズン1~3年……各¥ 9,700
NEWクラウン1~2年……各¥ 9,700
NEWサンシャイン1~2年……各¥ 9,700
スクールカードα……¥20,000
マイフェアレディメイト……¥32,000
ダイナミックイングリッシュシリーズ……¥29,800
日本の歴史シリーズ 各¥ 7,800
丸暗記英単語1~3年各¥14,000
NHK続基礎英語1~3巻……各¥12,800
FM TOWNS歴史資料館……¥24,000
数学博士シリーズ……各¥9,800
㈱東大英数理教室PC教育シリーズ
中1~中3国語……各¥ 7,800
中1~中3数学……各¥ 7,800
中1~中3数学基礎上……各¥ 7,800
中1~中3数学基礎下……各¥ 7,800
中学歴史上・下……各¥ 7,800
中学日本地理……¥ 7,800
中学世界地理……¥ 7,800
中学公民……¥ 7,800
中1~中3理科……各¥ 7,800
中1~中3英語上・下……各¥ 7,800
中1・2英単語……¥ 7,800
中学英語発音問題……¥ 7,800
前置詞……¥ 7,800
一般動詞……¥ 7,800
中学英語be動詞……¥ 7,800
中学英語重要ポイント ¥ 7,800
高校受験英単語……¥ 7,800
中学技術家庭上・下 各¥ 7,800
マイク付ヘッドホン……¥ 10,000

※上記ソフト群からご自由に何本かをお選びください。
なお、単品のお買い上げも可能です。

▶コンサルティング大特価

通信

話題騒然!

日本初!通信3Dウォーシミュレーションゲーム、アメリカからついに上陸。

「Air Warrior」

①FM TOWNS II モデルUX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローレディングCD-ROM)……¥288,000
②FMT-KB101A/202A(テンキー+ALTキー付JISor親指シフトキーボード)……¥ 10,000
③モデム(FMF-MD02・2400bps・クラス5)……¥ 49,000
④ゲームソフト(エアーウォーリア)……¥ 7,800

■定価合計 ¥354,800
クレジット均等払い(頭金なし)

▶クリエイト超大特価

安すぎて表示できなくなりましたPart II

音楽

モデルUX20 本格ミュージックセット

①FM TOWNS II モデルUX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)……¥288,000②FMT-KB101A/202A(キーボード)……¥10,000③MIDI音源カード……¥72,800④ユーホニィII MTR……¥49,800

■定価合計 ¥420,600
クレジット均等払い(頭金なし)

▶クリエイト超大特価

¥26,000×12回	¥18,100×18回	¥13,900×24回

ビジネス

ケイコさん マナブくんに!

①FM TOWNS II CX20 ¥333,000
②FMT-DP535……¥89,800
③FMT-KB107/207……¥30,000
④MS-DOS V3.1(基本) ¥ 9,800
⑤PR-B400……¥98,000
⑥NTJr-100FM……¥125,000
⑦HM-VO2T……¥24,800
⑧CB-15F……¥ 3,800
⑨ワープロソフト
・FM OASYS HD LBP対応版 ¥61,000
・一太郎Ver.4……¥68,000
・クレヨナージュ……¥42,000
・アシストレター……¥ 9,700
・ASKA WORD……¥ 9,700
⑩データベースソフト
・F1DATABOX……¥32,000
・ザ・カード3+……¥48,000
・アシストカード……¥ 9,700
⑪表計算
・ロータス1-2-3 2.3J ¥98,000
ロータス1-2-3 NOTEBOOK・¥38,000
・アシストカルク……¥ 9,700
⑫統合ソフト
・MS-WORKS……¥40,000
・ハイパーNOTE……¥18,000

▶コンサルティング大特価

FM TOWNS パソコン塾

★パソコン通信を利用して、お子様の能力に合わせて添削、指導を致します。
★塾に通わなくてもご自宅で学力UPが計れます。

●FM TOWNS II UX20(パソコン本体)……¥288,000●FMT-KB101A or 202A(キーボード)……¥10,000●マスターモジュール(4800bpsクラス専用モデム)……¥35,000●がんばるくん(小1~高3までのCDROM&1年間会費)……¥120,000●日本語MS-DOS V3.1……¥9,800

■定価合計¥462,800▶クリエイト大特価 ¥358,000

★「がんばるくん」は全国の小・中学1,300校で実際に導入され、また、12,000のご家庭でも実際に使用されています。
★詳しい資料、無料デモンストレーションをご希望の方は、お気軽に当店までご連絡ください。
※なお、「がんばるくん」と「マスターモジュール」のみをご希望の方は定価販売となります。

子供が寝たあとで

※18歳未満の方はご購入できません

●FM TOWNS II UX20●FMT-KB101Aまたは202A●RANCE III●アリスの館CD●DOR……¥6,800●天神乱魔……¥7,800●ゲームテクノポリス……¥12,800●スーパーコレクション1……¥12,800●JOKER……¥7,800●キャル……¥8,800

▶クリエイト大特価 ¥2⑦9,800

★ソフトを単品でご注文の場合
●富士通純正ビジネスソフト……オール30%OFF!
●ゲーム&ビジネスソフト……オール25%OFF!(一部除く)

インストールサービス

当社ではFM TOWNSをお使いのお客様でハードディスクの添付率が50%を越えております。TOWNSをより効率よくお使いいただくために初心者のためのインストールサービス(有料)を始めます。
※原則として当社でハードディスクをお買い上げのお客様が対象になります。
※本体と一緒にインストールサービスをご希望の方は当社規定料金の30%OFFで承ります。

出張します!

(詳しい資料をお送りします)

①ビジネスユースでパソコン導入をお考えの会社
②現在あるパソコンを活かしてNETWORK構築をお考えの会社
③パソコン導入を検討中の学校、幼稚園、専門学校、塾等
(当社では教育用のパソコンネットワーク・システムを常設してデモンストレーションをしております。)

★ご用命があれば、直接お伺いの上詳細な打ち合わせをさせていただきます。(但し関東近県に限ります。)
★リース等のお支払方法についてはお客様とご相談させていただきます。
詳しくは…渋谷店/神谷、古川まで(TEL.03-3486-0871)
横浜店/中山、志賀まで(TEL.045-314-4777)

激安 COMPUTERで **HOTLINE** 未来とアクセス 8月8日号

新機種&新品 多数品揃え



TEL.045-715-9222

FAX.0120-32-2264

〒232 横浜市南区通町3-50-1 ●営業時間/10：00～20：00●休業日/日曜・祝日

超お買得セット

No.1 PC-286CLUB



PC-286C-STD	168,000円
CU-14FD(0.31ミリドット14インチチルト台付CRT)	74,800円
標準価格合計	242,800円

51%引 超特価119,800円

No.2 PC-980FX2・FX/U2



PC-9801FX2・FX/U2(386SX/12MHz・1.6MBメモリ)	278,000円
CU-14FD(0.31ミリドット14インチチルト台付CRT)	74,800円
AP-900PC(48ドット高速カラー熱転写プリンタ)	94,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	454,400円

42%引 超特価266,800円

No.3 PC-9801NS/T



PC-9801NS/T(386SL/20MHz・HDDパック取付可能)	288,000円
80MB内蔵型HDDパック	128,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	432,600円

40%引 超特価259,800円

掲載商品はすべて新品です

ホットラインの安心と満足をお届けする業務体制は万全。
新品交換の期間は２ヶ月間、その間故障は新品と取り替え。

PC-98DO ゲームソフト進呈!

No. SP409-01



PC-98DO+(88/98両方のソフトが使える)	278,000円
CU-14FD(0.31ミリドット高解像度チルト台付CRT)	74,800円
標準価格合計	352,800円

超特価 ¥219,800

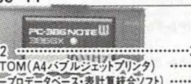
6,000円×24回	ボーナス28,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス26,700円×6回

スペシャルプライスセット 価格と納期に自信あり。

振込口座 横浜銀行弘明寺支店
普通1066320 口座名義・ホットライン
〒232 横浜市南区通町3-50-1 TEL.045(715)9222

PC-386 NOTE WR

No. SP409-11



PC-386NWR2	278,000円
BJ-10V・CUSTOM(A4バブルジェットプリンタ)	69,800円
MS-WORKS(ワープロデータベース・表計算統合ソフト)	40,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
PCMS2M(NWR対応純正マウス)	5,800円
プリンタケーブル	6,800円
標準価格合計	410,200円

超特価 ¥252,800

7,300円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,300円×6回

PC-286 VJ

No. SP409-02



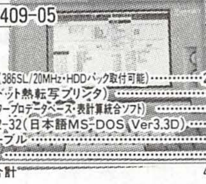
PC-286VJ5(CPU286/16MHz・5インチ2FDD)	228,000円
CU-14FD(0.31ミリドット14インチチルト台付CRT)	74,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	309,600円

超特価 ¥198,000

5,000円×24回	ボーナス27,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,300円×6回

PC-9801NS/T

No. SP409-05



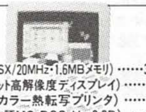
PC-9801NS/T(386SL/20MHz・HDDパック取付可能)	288,000円
AP-300(4ドット熱転写プリンタ)	59,800円
MS-WORKS(ワープロデータベース・表計算統合ソフト)	40,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
プリンタケーブル	5,000円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	409,400円

超特価 ¥269,800

5,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,000円×8回

PC-9801FS

No. SP409-08



PC-9801FS2・FS/U2(386SX/20MHz・1.6MBメモリ)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリドット高解像度ディスプレイ)	84,800円
PC-PR150T(日本語カラー熱転写プリンタ)	64,800円
PS98-1002-52・32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	514,200円

超特価 ¥319,800

6,500円×36回	ボーナス26,100円×6回
4,800円×48回	ボーナス22,300円×8回

J-3100

No. SP409-12



J-3100SLOVW(386SL/25MHz・VGA・DOS'V対応)	378,000円
J31HDP4A(東芝純正40MB/HDD)	140,000円
J31MS001(マウス)	10,000円
BJ-10V・CUSTOM(A4バブルジェットプリンタ)	69,800円
PIO-31SS-4ME(J-3100用4MB増設RAMカード)	42,000円
プリンタケーブル	5,500円
標準価格合計	645,300円

超特価 ¥398,000

6,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,400円×10回

TERADRIVE MODEL

No. SP409-03 TERA DRIVE



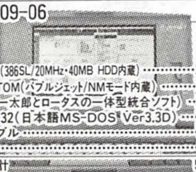
TERADRIVE MODEL/3(30MB/HDD内蔵・DOS/V搭載)	248,000円
HTR-2200(0.31ミリドットデュアル・スキャンディスプレイ)	79,800円
HTR-2300(マウス)	6,800円
標準価格合計	334,600円

超特価 ¥148,000

5,000円×18回	ボーナス27,600円×3回
3,500円×24回	ボーナス22,400円×4回

PC-9801NS/T40

No. SP409-06



PC-9801NS/T40(386SL/20MHz・40MB HDD内蔵)	398,000円
BJ-10V・CUSTOM(バブルジェット/NMモード内蔵)	69,800円
HARMONY(一太郎とロータスの一体型統合ソフト)	50,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
プリンタケーブル	5,000円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	539,400円

超特価 ¥359,800

7,500円×36回	ボーナス27,900円×6回
5,500円×48回	ボーナス24,200円×8回

PC-9801FA

No. SP409-09



PC-9801FA2・FA/U2(486SX/16MHz・1.6MBメモリ)	458,000円
CU-14FD(0.31ミリドット14インチチルト台付CRT)	74,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	539,600円

超特価 ¥339,800

6,500円×36回	ボーナス29,900円×6回
4,800円×48回	ボーナス25,300円×8回

X68000 ゲームソフト1本進呈!

No. SP409-13 X68000



CZ-634C-TN(XVI CPU68000/16MHz)	368,000円
CZ-606D-TN(0.31ミリドット/チルト台付CRT)	79,800円
標準価格合計	447,800円

超特価 ¥269,800

5,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,000円×8回

PC-386 GE

No. SP409-04



PC-386GE2・GE5(32ビットCPU3.5又は5インチ2ドライブ)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリドット14インチチルト台付CRT)	74,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	379,600円

超特価 ¥219,800

6,000円×24回	ボーナス28,200円×4回
4,500円×36回	ボーナス17,700円×6回

98 NOTE nc

No. SP409-07



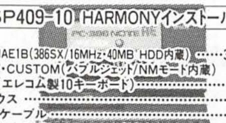
PC-9801NC(カラー液晶ノートパソコン・NS/E用ハードディスク取付可能)	598,000円
LHD-NS130(大容量125MB/HDDパック)	118,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	732,600円

超特価 ¥483,800

8,000円×48回	ボーナス28,900円×8回
5,800円×60回	ボーナス29,900円×10回

PC-386 NOTE AE

No. SP409-10 HARMONYインストールセット



PC-386NAE1B(386SX/16MHz・40MB HDD内蔵)	358,000円
BJ-10V・CUSTOM(バブルジェット/NMモード内蔵)	69,800円
TK-98(エレコム製10キーボード)	12,000円
バスマウス	6,800円
プリンタケーブル	5,000円
HARMONY(一太郎とロータスの一体型統合ソフト)	HDDにインストール済
PC286P03(日本語MS-DOS Ver3.1)	HDDにインストール済
標準価格合計	519,600円

超特価 ¥299,800

6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
3,500円×48回	ボーナス26,700円×8回

X68000

No. SP409-14 X68000 Compact



CZ-674C-H(MPU68000/16MHz・XVI Compact)	298,000円
CZ-606D-TN(0.31ミリドット14インチ/チルト台付CRT)	79,800円
標準価格合計	377,800円

超特価 ¥248,000

5,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,500円×8回

予算に応じて支払える ゆっくりらくらくクレジット！

パソコンハウス クレバリー

当社の価格は消費税込みで表示してあります。

パソコンSETの組み合わせ乃びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせ下さい。

お買い得パソコンSET（送料1個口につき1,000円　内税表示）

PC-9801FA2/U2



PC-9801FA2/U2 定価¥458,000
CU-14FD(0.31mmピッチ) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥554,200

税込特価 ¥373,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,020	¥10,700	¥41,000×4回
42回	¥12,160	¥10,800	なし

PC-9801FS2/U2



PC-9801FS2/U2 定価¥348,000
CU-14FD(0.31mmピッチ) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥444,200

税込特価 ¥308,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,320	¥10,000	¥27,000×4回
36回	¥12,315	¥10,000	なし

PC-9801FX2/U2

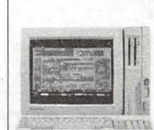


PC-9801FX2/U2 定価¥278,000
CU-14FD(0.31mmピッチ) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥374,200

税込特価 ¥259,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,308	¥10,200	¥36,000×3回
30回	¥11,948	¥10,100	なし

PC-9801UF/UR



PC-9801UF/UR 定価¥218,000
CU-14FD(0.31mmピッチ) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥314,200

税込特価 ¥208,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,735	¥10,300	¥37,000×2回
24回	¥10,920	¥ 9,800	なし

PC-9801FA2/U2 高級セット



PC-9801FA2/U2 定価¥458,000
PC-KD1521 定価¥ 89,800
PC-PR101/T103 定価¥ 99,800
100MBハードディスク 定価¥128,000
MS-WINDOWS Ver.3.0A 定価¥ 25,000
MS-DOS Ver.5.0 定価¥ 12,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥825,000

税込特価 ¥556,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
42回	¥11,510	¥10,300	¥35,000×7回
60回	¥15,690	¥12,000	なし

PC-386GE2/5



PC-386GE2/5 定価¥298,000
CU-14FD(0.31mmピッチ) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥394,200

税込特価 ¥259,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,308	¥10,200	¥36,000×3回
30回	¥11,948	¥10,100	なし

PC-386P



PC-386P 定価¥268,000
CU-14FD(0.31mmピッチ) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウス変換ケーブル 定価¥ 4,000
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥368,200

税込特価 ¥256,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,390	¥10,300	¥34,000×3回
30回	¥10,440	¥10,000	なし

PC-9801CS2



PC-9801CS2 定価¥398,000
MS-DOS Ver.3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥419,400

税込特価 ¥288,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,650	¥10,300	¥39,000×3回
30回	¥11,600	¥11,200	なし

PC-98Do＋



PC-98Do＋ 定価¥278,000
CU-14FD(0.31mmピッチ) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥374,200

税込特価 ¥249,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,308	¥ 9,900	¥34,000×3回
30回	¥11,948	¥ 9,700	なし

PC-486GR2/5

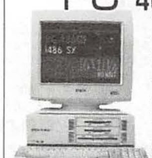


PC-486GR2/5 定価¥458,000
XC-1498CII(0.28mmピッチ) 定価¥107,000
MS-DOS Ver.3.D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥586,400

税込特価 ¥409,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,948	¥10,100	¥35,000×5回
48回	¥14,816	¥10,400	なし

PC-486GF2/5



PC-486GF2/5 定価¥348,000
CU-14FD(0.31mmピッチ) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥444,200

税込特価 ¥319,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,536	¥10,000	¥30,000×4回
36回	¥12,062	¥10,400	なし

80〜100MBハードディスク

①一流メーカーのデスクトップ用 外付100MBハードディスク



②一流メーカーのNOTE用内蔵 80MBハードディスク



税込特価¥68,000　税込特価¥61,800

回数	初回	2回目以降	商品
6回	¥12,105	¥12,000	100MBハードディスク
6回	¥11,126	¥10,900	80MBハードディスク

パソコン＆周辺機器

品名		価格
PC-9801NL	特価	¥178000
PC-9801NS/T	特価	¥212000
PC-9801NS/T40	特価	¥278000
PC-386noteWR	特価	¥198000
AF-35W(外付3.5"2FDD)	特価	¥32800
GD-50MW(外付5"2FDD)	特価	¥41800
MS-WINDOWS Ver3.0A	特価	¥21000
MS-DOS Ver3.3D	特価	¥8000
MS-DOS Ver5.0	特価	¥10500
サウンドオーケストラVS	特価	¥26800
スーパーファミコン	特価	¥19800

ディスプレー

品名		価格
PC-KD1511	特価	¥85800
PC-KD1521	特価	¥65500
PC-KD881	特価	¥79800
PC-KD882	特価	¥58000
XC-1498CII	特価	¥49000
CU-14FD	特価	¥43000
CMT-A14H2	特価	¥43000
FMT-DP533	特価	¥52800
FMT-DP534	特価	¥83000
FMT-DP535	特価	¥69800
FMT-DP536	特価	¥108000

プリンター

品名		価格
PC-PR101/T165	特価	¥86800
PC-PR101/T103	特価	¥72000
PC-PR101/T67	特価	¥60800
PC-PR201/63A	特価	¥113000
PC-PR201/63	特価	¥89800
BJ-330J	特価	¥118000
BJ-10Vセレクト	特価	¥54000
BJ-10Vカスタム	特価	¥47500
FMJP-101G	特価	¥64000
FMPR-204B	特価	¥42000
FM60-711(TOWNS用ケーブル)	特価	¥3800

TOWNS 周辺機器

品名		価格
FMT-SP101(アンプスピーカー)	特価	¥24800
FMT-MD403(MIDI音源カード)	特価	¥57800
FMT-TU101(TVチューナー/CX用)	特価	¥32600
FMT-416(TVチューナー/UX用)	特価	¥31800
MS-DOS Ver3.1	特価	¥8330
MS-DOS Ver5.0	特価	¥10880
WINDOWS MME	特価	¥28800
FM-OASYS Ver1.0	特価	¥43800
FM-OASYS Ver1.0(ハードディスク用)	特価	¥46000
FMT-KB101A	特価	¥8500
FMT-KB107	特価	¥24500

FUJITSU FM TOWNS II 新発売・記念セール！



TOWNS II-CX20基本セット

FM-TOWNSII-CX20 定価¥333,000
FMT-DP533(ディスプレー) 定価¥ 69,800
FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥427,400

税込特価 ¥326,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,535	¥10,100	¥31,000×4回
36回	¥12,285	¥10,600	なし

TOWNS II-CX20スペシャルセット

FM-TOWNSII-CX20 定価¥333,000
FMT-DP535(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥554,200

税込特価 ¥399,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,508	¥10,100	¥33,000×5回
48回	¥13,236	¥10,200	なし

TOWNS II-UX20通信セット

FM-TOWNSII-UX20 定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥10,000
FMMD-311G(モデム) 定価¥ 35,800
TOWNS-VNET 定価¥18,000
富士通Air Warrior 定価¥ 7,800
Habitat 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥381,000

税込特価 ¥293,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,855	¥10,700	¥39,000×3回
36回	¥10,005	¥ 9,600	なし

TOWNS II-UX20スペシャルセット

FM-TOWNSII-UX20 定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥10,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥399,400

税込特価 ¥283,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥11,090	¥10,200	¥38,000×3回
30回	¥12,760	¥11,000	なし

TOWNS II-CX40高級セット

FM-TOWNSII-CX40 定価¥433,000
FMT-DP535(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥654,200

税込特価 ¥479,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,195	¥10,100	¥33,000×6回
54回	¥14,040	¥11,400	なし

TOWNS II-CX100最高級セット

FM-TOWNSII-CX100 定価¥533,000
FMT-DP535(高級ディスプレー) 定価¥89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥754,200

税込特価 ¥559,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
42回	¥11,030	¥10,200	¥36,000×7回
60回	¥12,370	¥12,100	なし

TOWNS II-UX20ワープロセット

FM-TOWNSII-UX20 定価¥288,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
FM-OASYS(ワープロソフト) 定価¥55,000
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥474,400

税込特価 ¥339,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,740	¥10,100	¥35,000×4回
36回	¥13,430	¥11,000	なし

TOWNS II-UX40スペシャルセット

FM-TOWNSII-UX40 定価¥388,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥519,400

税込特価 ¥383,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,320	¥11,000	¥42,000×4回
48回	¥10,320	¥ 9,800	なし

どこにも負けない価格で頑張ります。

NEC PC-9801 FA2 セット	NEC PC-9801 FX2 セット	NEC 98 NOTE SX/T セット	NEC PC-9801 NC セット
			
PC-9801FA2 ………… ¥458,000 CU-14FD ………… ¥74,800 JP-200 ………… ¥104,800 DS-31(ラック) ………… ¥13,000	PC-9801FX2 ………… ¥278,000 CU-14FD ………… ¥74,800 JP-200 ………… ¥104,800 DS-31 ………… ¥13,000	PC-9801NS/T ………… ¥228,000 内蔵40MHDD ………… ¥98,000	PC-9801NC ………… ¥598,000 BJ-10VC(プリンター) ………… ¥69,800 プリンターケーブル ………… ¥4,800
標準小売価格 ¥650,600	標準小売価格 ¥470,600	標準小売価格 ¥386,000	標準小売価格 ¥672,600
41% off ¥379,800 〈消費税別〉	40% off ¥279,800 〈消費税別〉	38% off ¥239,800 〈消費税別〉	33% off ¥446,000 〈消費税別〉

システム System21

本体

(NEC) システム特価
- PC-9801FA2/U2 定価¥458,000 ………… ¥285,000
- PC-9801FS2/U2 定価¥348,000 ………… ¥238,000
- PC-9801FX2/U2 定価¥278,000 ………… ¥185,000
- PC-9801NS/L 定価¥288,000 ………… ¥激安特価
- PC-9801NC 定価¥598,000 ………… ¥398,000
- PC-9801noteSX/T 定価¥288,000 ………… ¥195,000

(EPSON)
- PC-386GR5 定価¥458,000 ………… ¥激安価格
- PC-486GF5 定価¥348,000 ………… ¥激安価格
- PC-386GE5 定価¥298,000 ………… ¥193,000
- PC-386NWR2 定価¥288,000 ………… ¥激安価格

(SHARP)
- X68000XVI 定価¥368,000 ………… ¥259,000
- X68000 Compact 定価¥298,000 ………… ¥214,000

ディスプレイ

(NEC) システム特価
- PC-KD1511 定価¥118,000 ………… ¥79,800
- PC-KD1521 定価¥89,800 ………… ¥59,800

(MITSUBISHI)
- RD-1498 定価¥118,000 ………… ¥57,800
- XC-98V3 定価 ¥128,000 ………… ¥49,800

(SHARP)
- CZ-608D-H 定価¥94,800 ………… ¥68,000
- CZ612D-GY 定価¥119,800 ………… ¥87,000
- CU-14FD 定価¥74,800 ………… ¥36,800
- CU-14KD〈限定〉 定価¥89,800 ………… ¥45,800

(アイデクソン)
- SF-7315 定価¥79,800 ………… ¥58,000

(三星)
- CVC-4681(0.31) 定価¥84,800 ………… ¥35,000
- CVC-4687(0.28) 定価¥74,800 ………… ¥39,800

プリンター

(NEC) システム特価
- PC-PR201/63A 定価¥158,000 ………… ¥107,000
- PC-PR201/63 定価¥125,000 ………… ¥83,000
- PC-PR201/45L 定価 ¥95,000 ………… ¥62,800
- PC-PR101/T103 定価¥99,800 ………… ¥67,800

(EPSON)
- LP-2000 定価¥198,000 ………… ¥138,000
- AP-1000PC 定価¥99,800 ………… ¥67,800

(STAR)
- JS-2001CL 定価¥128,000 ………… ¥79,800
- JP-200 定価 ¥104,800 ………… ¥48,800
- JJ-100(ケーブル付き) 定価¥74,800 ………… ¥41,800

(CANON)
- BJ-330J 定価 ¥208,000 ………… ¥108,000
- BJ-10V Select 定価¥79,800 ………… ¥53,800
- BJ-10V Custom 定価¥69,800 ………… ¥45,800
- BJ-15V 定価¥89,800 ………… ¥TEL特価

ハードディスク・フロッピーディスク

(TEAC) システム特価
- HD-101A(HDD) 定価¥128,000 ………… ¥69,800

(TEXA)
- TRUST-FA120(HDD) 定価¥108,000 ………… ¥81,000
- STATION-120LB(HDD) 定価¥115,000 ………… ¥83,900
- STATION-240LB(HDD) 定価¥158,000 ………… ¥115,300

(緑電子)
- DOODA!A-100(HDD) 定価¥118,000 ………… ¥69,800
- DOODA/A-120(HDD) 定価¥128,000 ………… ¥79,800

(エレコム)
- EN-80(HDD) 定価¥118,000 ………… ¥激安特価
- EN-125(HDD) 定価¥128,000 ………… ¥79,800

(アイドル ジャパン)
- AFD-35S 定価¥29,800 ………… ¥17,800
- AFD-35W 定価¥39,800 ………… ¥29,800

RAMボード

(IOデータ) システム特価
- PIO-34FX-2ME 定価 ¥29,000 ………… ¥19,800
- PIO-34FX-4ME 定価 ¥45,000 ………… ¥29,800
- PIO-DA134-4ME 定価 ¥42,000 ………… ¥24,800
- FA34-4M 定価¥35,000 ………… ¥25,200
- NT34-6M 定価¥48,000 ………… ¥34,500
- PIO-98NT-2MP 定価 ¥45,000 ………… ¥14,800

"IOデータはソフト付きです"

(メルコ)
- ENT-4000 定価¥49,800 ………… ¥36,000
- EMJ-4000R 定価¥44,800 ………… ¥29,800
- EFA-4000 定価¥38,000 ………… ¥25,800
- RCD-4000 定価¥44,800 ………… ¥33,600
- XMC-2000E 定価¥21,000 ………… ¥15,700

掘り出し物がた〜くさん！

中古売買表 8月1日現在

機種名	買値	売値	機種名	買値	売値	機種名	買値	売値
PC9801FA2	¥240,000	¥270,000	PC9801UX21	¥80,000	¥100,000	PC386GS5	¥180,000	¥210,000
PC9801FS2	¥200,000	¥230,000	PC9801UV11	¥60,000	¥90,000	PC386V	¥150,000	¥170,000
PC9801FX2	¥150,000	¥170,000	PC98NOTE	¥50,000	¥70,000	PC386P2	¥120,000	¥150,000
PC9801DA2	¥220,000	¥240,000	PC98NV	¥80,000	¥100,000	PC286VJ5	¥110,000	¥135,000
PC9801DS2	¥160,000	¥180,000	PC98NS	¥90,000	¥120,000	PC286VF	¥70,000	¥120,000
PC9801RX21	¥110,000	¥130,000	PC98NS/E	¥130,000	¥150,000	PC386NW2	¥100,000	¥130,000
PC9801RX2	¥100,000	¥120,000	PC98NS/T	¥160,000	¥180,000	PC386NAE1	¥110,000	¥130,000
PC9801VX21	¥80,000	¥110,000	PC8801MA	…………	¥28,000	X68000セット	¥110,000	¥130,000
PC9801VM21	¥60,000	¥80,000	PC8801MA2	…………	¥29,800	400ラインカラー	¥20,000	¥30,000

幸福の価格

アイ・ツーならこんなに安い!!

		商品名	販売価格	1年(12回払い)	2年(24回払い)	3年(36回払い)
本体	NEC	PC-9801FA2・U2	¥288,000	¥26,350	¥13,750	¥ 9,670
		PC-9801FS2・U2	¥238,000	¥21,780	¥11,360	¥ 7,990
		PC-9801FX2・U2	¥189,800	¥17,370	¥ 9,060	¥ 6,370
		PC-9801NS/T	¥188,000	¥17,200	¥ 8,970	¥ 6,300
		PC-9801NC	¥393,000	¥36,420	¥19,000	¥13,360
	エプソン	PC-486GF2/5	¥248,000	¥22,700	¥11,840	¥ 8,330
		PC-486GR2/5	¥327,800	¥30,000	¥15,650	¥11,000
		PC-386GS2/5	¥225,800	¥20,660	¥10,780	¥ 7,580
		PC-386GE2/5	¥183,800	¥16,820	¥ 8,770	¥ 6,170
		PC-386P	¥186,800	¥17,100	¥ 8,920	¥ 6,270
		PC-386NEW2	¥165,800	¥15,170	¥ 7,920	¥ 5,570
ディスプレイ	NEC	PC-KD1521	¥ 59,800	¥ 5,480	¥ 2,860	¥ 2,010
		PC-KD1511	¥ 82,000	¥ 7,500	¥ 3,920	¥ 2,760
	シャープ	CU-14KD(TVチューナ付14型)	¥ 64,800	¥ 5,930	¥ 3,100	¥ 2,180
		CU-14KD(0.28mm)	¥ 45,800	¥ 7,200	¥ 2,190	¥ 1,540
		CU-14FD	¥ 39,800	¥ 3,650	¥ 1,900	¥ 1,340
	エプソン	CR-5500	¥ 88,000	¥ 8,060	¥ 4,200	¥ 2,960
		CR-5050	¥ 58,000	¥ 5,310	¥ 2,770	¥ 1,950

		商品名	販売価格	1年(12回払い)	2年(24回払い)	3年(36回払い)
ディスプレイ	三菱	XC-1498CII	¥ 46,800	¥ 4,290	¥ 2,240	¥ 1,570
		XC-98V3	¥ 49,800	¥ 4,560	¥ 2,380	¥ 1,680
		RD-1498	¥ 59,800	¥ 5,480	¥ 2,860	¥ 2,010
プリンター	NEC	PC-PR201/63	¥ 84,000	¥ 7,690	¥ 4,000	¥ 2,820
		PC-PR201/63A	¥105,000	¥ 9,610	¥ 5,010	¥ 3,530
		PC-PR101/T165	¥ 81,000	¥ 7,420	¥ 3,870	¥ 2,720
		PC-PR101/T103	¥ 68,000	¥ 6,230	¥ 3,250	¥ 2,290
		PC-PR101/T67	¥ 58,000	¥ 5,310	¥ 2,770	¥ 1,950
		PC-PR105N	¥ 47,000	¥ 4,300	¥ 2,250	¥ 1,580
	エプソン	LP-2000	¥129,800	¥11,880	¥ 6,200	¥ 4,360
		AP-1000PC	¥ 68,000	¥ 6,230	¥ 3,250	¥ 2,290
		VP-1047PC	¥ 64,800	¥ 5,930	¥ 3,100	¥ 2,180
		VP-2061PC	¥ 83,000	¥ 7,600	¥ 3,970	¥ 2,790
	キヤノン	BJ-10Vカスタム	¥ 46,000	¥ 4,210	¥ 2,200	¥ 1,550
		BJ-10Vセレクト	¥ 52,800	¥ 4,840	¥ 2,520	¥ 1,780
		BJ15V NEW	¥ 62,800	¥ 5,750	¥ 3,000	¥ 2,110

価格・お届け日お問い合せ専用TEL.大阪店☎06-634-0068 東京店☎03-3258-1198
お見積り無料//この表以外にも多数取り扱っております。どんどんお電話下さい!

SHARP X68000 PRO SHOPアイ・ツー

CZ-674C/H CZ-608D/H
NEW ¥新製品スペシャル価格
¥16,900×18 | ¥12,800×24 | ¥ 9,000×36

CZ-634C/TN CZ-614C/TN
¥広告に出せないぐらいの大特価☎にて
¥18,800×18 | ¥14,300×24 | ¥10,000×36

CZ-604C/TN CZ-606D/TN
¥?16,000
¥13,580×18 | ¥10,300×24 | ¥ 7,250×36

CZ-634C/TN CZ-607D/TN
¥広告に出せないぐらいの大特価☎にて
¥17,500×18 | ¥13,300×24 | ¥ 9,330×36

CZ-604C/TN CZ-607D/TN
¥?19,800
¥13,900×18 | ¥10,500×24 | ¥ 7,400×36

CZ-653C/BK CZ-603D/BK
52%off ¥?76,800
¥11,200×18 | ¥ 8,500×24 | ¥ 5,980×36

周辺機器も充実 all 20%~30%off
★限定!ソフトプレゼント Telにてお問い合せ下さい。

FM TOWNSII

FM LABアイ・ツーはあなたのお好きなプランを専門スタッフが親切にご相談に応じます。
まずは本体・ディスプレイ・キーボード。

大好評一体型
FM TOWNSII-UX20 …… 定価¥288,000
FMT-KB101 A or 201A …… 定価¥ 10,000
定価合計¥298,000

ハイグレードタイプ
FM TOWNSII-CX20 …… 定価¥333,000
FMT-DP533 …… 定価¥ 69,800
FMT-KB101A or 201A …… 定価¥ 10,000
定価合計¥412,800

アイ・ツービッグ特典A・B・Cコースいずれか1つ付で
超特価! こんなに安くて聞いてビックリしないで下さい//
あなたに絶対損はさせない㊙☎価格
現金一括払い・クレジット大歓迎//

パワフルなハードディスク内蔵タイプ
FM TOWNSII-CX40(本体HD40MB) …… 定価¥433,000
FMT-DP535(カラーCRTディスプレイ) …… 定価¥ 89,800
FMT-KB107 or 207(テンキー付キーボード) …… 定価¥ 30,000
アイ・ツービッグ特典A・B・Cコースいずれかひとつ …… プレゼント
標準価格合計¥552,800

FM TOWNSII-CX100(本体HD100MB) …… 定価¥533,300
FMT-DP535(カラーCRTディスプレイ) …… 定価¥ 89,800
FMT-KB107 or 207(テンキー付キーボード) …… 定価¥ 30,000
アイ・ツービッグ特典A・B・Cコースいずれかひとつ …… プレゼント
標準価格合計¥652,800

アイ・ツービッグ特典A・B・Cコースいずれか1つ付で
超特価! こんなに安くて聞いてビックリしないで下さい//
あなたに絶対損はさせない㊙☎価格
現金一括払い・クレジット大歓迎//

これだけはそろえたいアイ・ツーおすすめプラン+アイ・ツーBigプレゼント付基本セット・クレジット均等払い早見表

本体 \ ディスプレイ名・キーボード		FMT-DP533 FMT-KB101A	FMT-DP534 FMT-KB101A	FMT-DP535 FMT-KB101A	FMT-DP536 FMT-KB101A
FM TOWNSII CX20 + (アイ・ツーおすすめプラン+ビッグプレゼントお好きなコース1つ)	定価合計	¥559,200	¥597,400	¥579,200	¥627,400
	24回	¥17,000	¥18,200	¥17,700	¥19,200
	36回	¥12,000	¥12,800	¥12,400	¥13,500
	48回	¥ 9,700	¥10,500	¥13,400	¥10,900
FM TOWNSII CX40 + (アイ・ツーおすすめプラン+ビッグプレゼントお好きなコース1つ)	定価合計	¥659,200	¥697,400	¥679,200	¥727,400
	24回	¥20,900	¥22,100	¥21,600	¥23,300
	36回	¥14,700	¥15,600	¥15,200	¥16,400
	48回	¥11,900	¥12,600	¥12,300	¥13,200
FM TOWNSII CX100 + (アイ・ツーおすすめプラン+ビッグプレゼントお好きなコース1つ)	定価合計	¥759,200	¥797,400	¥779,200	¥827,400
	24回	¥24,100	¥25,300	¥24,700	¥26,300
	36回	¥16,900	¥17,800	¥17,400	¥18,500
	48回	¥13,700	¥14,400	¥14,000	¥14,900

キーボードをテンキー付FMT-KB107 or 207に変更ご希望の方は月々¥300~¥700エンupとなります。☎にてお申し付け下さい。

元祖 アイ・ツーBig特典



お好きなコースをお選び下さい。Which do you like A・B or C?

Aコース(いろいろお楽しみコース)
- FM TOWNSII用ソフト
- FM TOWNSII用キーボードカバー
- FM TOWNSII用マウスパット
- FM TOWNSII用FDケース
- FM TOWNSII用CDケース
- FM TOWNSII用オリジナルグッズ
- FM TOWNSアプリケーション情報&システム構成図
- 観月ありさポスター・オリジナルテレフォンカード
- 全国どこでも送料無料(沖縄及び離島の方は別途ご相談します)

Bコース(これで決り!のラックコース)
- FM TOWNSII用パソコンラック
- FM TOWNSII用オリジナルグッズ
- FM TOWNSアプリケーション情報&システム構成図

Cコース(何でも使えるよりどりみどりコース)
- アイ・ツー オリジナル金券20枚

★これだけのプレゼントはアイ・ツーだけ!!

FM TOWNSIIご購入の方はこれだけはそろえたい アイ・ツーおすすめプラン

1. FM TOWNSII用ソフト ●学習・教育・ゲームどれでも定価¥10,000までのあなたのお好きなもの
2. 10枚 ●メーカー3.5インチフロッピーディスク
3. TVチューナー ●勉強・ゲームにあきたらテレビも見れるスイッチおすだけ 定価¥39,800
4. カラープリンター 定価¥80,000 ケーブル 定価¥3,800 ●あなたの作ったワープロ・グラフ・カード・年賀状、最後はこれでバッチリ
5. 日本語MS-DOS Ver.3.1基本システム ●いろいろなソフトを使うためには基本OSが必要。まずはコレ// 定価¥9,800

FM TOWNSII 超お買得基本セット

- FM TOWNSII-UX20(本体) …… 定価¥288,000
- FMT-KB101A or 201A(キーボード) …… 定価¥10,000
- FM PR-204B(24ドットカラー熱転写プリンター) …… 定価¥80,000
- プリンターケーブル …… 定価¥3,800
- プリンター用紙(A4カット紙) …… 定価¥600
- FMT-416(TVチューナーカード) …… 定価¥38,800
- FMT-SP101(アンプスピーカーシステム) …… 定価¥29,800
- FM TOWNSII 学習orゲームソフト(お好きなもの1つ) …… 定価¥10,000
- 3.5インチフロッピーディスク10枚 …… 定価¥3,000
- B276A300(日本語MS-DOS Ver3.1基本システム) …… 定価¥9,800
- アイ・ツービッグ特典(A・B・Cコースいずれか1つ) プレゼント

定価合計 ¥473,800 …… アイ・ツー特価
¥?18,000
¥15,200×24回 ¥10,700×36回 8,680×48回
アイ・ツー超低金利クレジット// 頭金ナシ// 均等払いはいかが?

富士通FM TOWNS専門店・FMショップ会会員店
FM・LABアイ・ツー

お勧めセットプラン (ハード&ソフト)
■FM-OASYSセット
FM-TOWNSII CX20 …… ¥333,000
FMT-DP535 …… ¥89,800
FMT-KB107 …… ¥30,000
FM-OASYS(FD版) …… ¥55,000
FMPR-204B …… ¥80,000
プリンタ・ケーブルFM60-711 …… ¥6,800
アイ・ツーBig特典プレゼント
合計価格 ¥594,600(税別)

¥あなたに絶対損はさせない㊙☎価格
現金一括払い・クレジット大歓迎!!

	定価	アイ・ツー特価	(税込)
●日本語MS-DOSV3.1(基本機能)	¥ 9,800	¥ 6,370	¥ 6,560
●F-BASIC386 V1.1	¥25,000	¥16,250	¥16,730
●F-BASIC386 コンパイラ	¥45,000	¥29,250	¥30,120
●FM-OASYS V1.0 FD版	¥55,000	¥35,750	¥36,820
●FM-OASYS V1.0 HD版	¥58,000	¥37,700	¥38,830
●FM-OASYS V1.0 LBP対応	¥61,000	¥39,650	¥40,830
●High C Compiler V1.7	¥40,000	¥26,000	¥26,780
●Microsoft Works V2.1	¥40,000	¥26,000	¥26,780
●Towns PAINT V1.1	¥38,000	¥24,700	¥25,440
〈I/Oデータ機器ボード〉			
●FJ-SIM32-2M	¥21,000	¥13,650	¥14,050
●FJ-SIM32-4M	¥35,000	¥22,750	¥22,430

●アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は最長6ヵ月(メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい!)
新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます!

■下取り、買い取り歓迎!
現在お使いのパソコン・ワープロ・ソフト高価買取ります!下取りの場合はさらに高価にて!
わずかな予算で新品に買い替えできます。〈買取り専用TEL.大阪06-633-9812 東京03-3258-3539〉

■全国配達(通販システム)万全体制!
忙しいあなたも、もう安心♥配達日(日・祝・祭もOK)指定可能 配達時間(午前・午後、夜間)指定可能

■アイ・ツーの中古は安心です。
買取り時に万全のチェックを行っています。中古だからといっていいかげんに扱ったりいたしません。安心してお求め下さい。

支払い回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
アイ・ツー金利	2.06	2.65	3.8	5.5	6.6	7.75	9.9	10.5	11.2	16	17.3	22.6	26.4	29.2	30.5
他店金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	25	28	31	34	35

●アイ・ツーのお支払い方法は…

① 現金書留
大阪店へお申し込みの方は
〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F
㈱アイ・ツー大阪店
東京店へお申し込みの方は
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F
㈱アイ・ツー東京店
※おつりのないようにご送金下さい。
※ご注文商品名を明記して忘れずに同封して下さい。
※切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。

② 銀行振込 大阪店へお申し込みの方は
三和銀行 難波支店 ㊟3646352
東京店へお申し込みの方は
三和銀行 難波支店 ㊟3646378
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。
※お振込手数料はご負担願います。

③ 郵便局よりの振込
郵便局口座 大阪4-104341 口座名義㈱アイ・ツーへご送金下さい。
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。※お振込手数料はご負担願います。
振込用紙の裏面、備考欄にご注文商品名、お申し込み店名(東京店 or 大阪店)をご明記下さい。

④ 代金引替システム
お電話1本でカンタンお申し込み。商品お届け時のお支払いでOK。
通販専用Tel.にお申し込み下さい。〈送料と別途手数料が必要です。〉

⑤ アイ・ツーラクラククレジット
頭金不要、商品は今すぐお手元に!お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。
業界NO.1の低金利で本当にラクラク。
夏or冬のボーナス一括払い、又は夏、冬2回払いもOK。
手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

■便利です! 夜の9時まで営業しております。毎週火曜日定休日(日・祭日は夜7時まで)
■店頭にて、新作ゲームソフト25〜30%OFF!!(税別)

パソコンプラザ OCT オクト

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

●営業時間 AM 11:00〜9:00/日曜・祭日PM7:00 定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-3730-6273

案内図

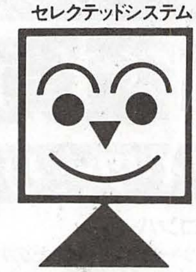


店頭セール実施中

全国通販

翌月末一括払いOK!!
手数料無料!! 遊びにおいでよ!!
電話一本で、ハイ即納

オクト セレクテッドシステム



OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回〜60回)頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス 2回・4回・6回 払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

▼翌月末一括(9月末)払いOK!! 手数料無料!ウ〜ン利用しなくっちゃネ!!▲

■便利なボーナス〈2回・4回・6回〉払いOK!!安心だネ!!

OCT-1 蒲田 来た〜!待望の夏のセール!! オトクに買って気分爽快!!

PC-98DO⁺/PC-286C/FM-TOWNSフェア!! これでカンペキ、組合せ自由!! (送料¥2,000)

PC CLUB — PC-286C-STD



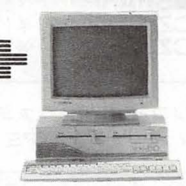
■98ソフトが使える16ビット機
※CPU-80286、10MHZノーウェイト、PC-98シリーズソフト使用可能、スピーカー内蔵・サウンド機能装備、拡張スロット装備

- PC-CLUB (PC-286C-STD)
- CVC-4687 (0.28mm)
- MF-2HD 5枚
- マウス

定価合計 ¥252,800
限定 大特価 ¥127,000

VS

PC-98 DO⁺ — PC-98DO⁺



- PC-98DO⁺
- CVC-4687 (0.28mm)
- MD-2HD 10枚
- マウス

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

定価合計 ¥362,800
超特価 ¥224,000

PC-286VJ — PC-286VJ5



■98ソフトが使える16ビット機 ベストセラーVシリーズ
- CPU80286 16MHz (ノーウェイト)
- ハードディスク内蔵可能
- FM音源サウンド機能装備

- PC-286VJ5
- CVC-4687 (0.28mm)
- MD-2HD 10枚
- マウス

定価合計 ¥312,800
大特価 ¥185,000

PC-9800シリーズ PC-9801FX NEW — PC-9801FX2/U2



■拡張性と経済性を追求した、32ビットデスクトップマシン
- CPU80386SX (12MHz)
- メモリ 1.6MB

- PC-9801FX2/U2
- CVC-4687 (0.28mm)
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

※FX2 (5インチFDD搭載)
FXU2 (3.5インチFDD搭載)

定価合計 ¥352,800
大特価 ¥232,000

組合せディスプレイ



CVC-4687 (サムソン)
定価 ¥84,800
●アナログ ●0.28mm ●RGBカラー ●チルト台付 ●14インチ

★上記セットでディスプレイ変更の場合★

機種	差額	機種	差額
PC-KD1511	+¥48,000	CU-14TV	+¥33,000
PC-KD1521	+¥30,000	CU-14FD	+¥4,000
PC-KD881	+¥45,000	CU-14KD	+¥17,000
PC-KD882	+¥22,000	CU-21HD	+¥71,000
PC-TV454	+¥42,000	XC-1498II	+¥13,000
PC-TV455	+¥52,000		

上記差額を加算して下さい。

特集 ★最強!のRAMディスク軍団★ (送料¥500)

《メルコ》

商品	価格
EMJ-2000R(98シリーズ、PC-286/386用)	特価¥18,500
4000R(〃)	特価¥28,000
6000R(〃)	特価¥40,000
8000R(〃)	特価¥53,000
EFA-4000(FA用)	特価¥24,500
6000(〃)	特価¥37,500
8000(〃)	特価¥47,800
10M(〃)	特価¥59,800
EFS-4000(FS用)	特価¥25,800
6000(〃)	特価¥39,300
8000(〃)	特価¥49,500
EDS-2000 (DS用)	特価¥23,800
4000L(〃)	特価¥26,500
XMC-2000E(DS用)	特価¥14,500
RCD-2000(98NOTEシリーズ用)	特価¥15,000
4000(〃)	特価¥28,800
6000(〃)	特価¥42,000
8000(〃)	特価¥54,000
ERB-4000(386/S/G/V/GS/GE用)	特価¥30,500
ERC-4000(386P用)	特価¥35,000
ENT-2000(NS/T用プロテクトメモリー)	特価¥13,000
6000(〃)	特価¥32,000
EDA-4000R(DA/RA21/51用)	特価¥21,500
6000R(〃)	特価¥32,500
8000R(〃)	特価¥43,800

《I/Oデータ(I・OS-10STD付)》

商品	備考	価格
PIO-PC34FX-2ME	限定	特価¥18,000
4ME	〃	特価¥28,000
8ME	〃	特価¥49,000
PIO-FA34-4M(FA用)	限定	特価¥22,500
6M(〃)	〃	特価¥35,800
8M(〃)	〃	特価¥44,800
10M(〃)	〃	特価¥58,000
PIO-DS134-4ML(DS用)		特価¥24,500
PIO-DX134-4M(DX用)		特価¥34,000
PIO-CS134-4M(CS用)		特価¥24,500
PIO-98NT-2ME(98NOTE用)(ノンパリティ)	限定	特価¥14,500
4ME(〃)(ノンパリティ)	〃	特価¥27,300
8ME(〃)(ノンパリティ)	〃	特価¥49,800
PIO-98NT34-2M(NS/T用)		特価¥13,000
6M(〃)		特価¥34,000
EP-SIM-2M(386/S/G/V/GS/GE用)	限定	特価¥13,000
4M(〃)	〃	特価¥26,000
EP-RB7D-4ME(386/V/S/G/GS/GE用)	限定	特価¥27,300
8ME(〃)	〃	特価¥51,000
EP-RB7S-4ME(386GE/SX用)	限定	特価¥26,000
EP-RB8-4M(386P用)	限定	特価¥26,000
EP-386M-2M(386M用)		特価¥33,500
PIO-DA134-4ML(DA用)	限定	特価¥19,800
6ML(〃)	〃	特価¥31,500
8ML(〃)	〃	特価¥39,500

特集 ★今が旬!のハードディスク達★ (送料¥1,000)

ティアック 限定 HD-41A



- 40M (SCSI)

定価 ¥84,800
特価¥49,500

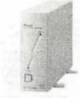
コニック NEW VIP-100C



- 100MB/19ms
- CM32KB
- 静かさ抜群ファンレス

定価 ¥103,000
特価¥67,000

ティアック HD-101A



- 100M (SCSI)

定価 ¥128,000
特価¥60,000

ICM

商品	定価・仕様	価格
FT-100N-DB/FB	¥118,000 100M/19ms、CM20KB	▶特価¥ 81,000
FT-120DB/FB	¥118,000 120M/12ms、CM1MB	▶特価¥ 80,000
FT-180DB/FB	¥158,000 180M/12ms、CM1MB	▶特価¥100,000
FT-240DB/FB	¥188,000 220M/16ms、CM256KB	▶特価¥119,000
INTER-100FN-FB	¥118,000 100M/19ms、CM20KB	▶特価¥ 81,000
INTER-120FE-FB	¥118,000 120M/12ms、CM1MB	▶特価¥ 80,000
INTER-180FE-FB	¥158,000 180M/12ms、CM1MB	▶特価¥100,000
INTER-240F-FB	¥188,000 220M/16ms、CM256KB	▶特価¥119,000
INTER-120GE	¥118,000 120M/12ms、CM1MB	▶特価¥ 81,000
INTER-180GE	¥158,000 180M/12ms、CM1MB	▶特価¥100,000
INTER-240G	¥188,000 220M/16ms、CM256KB	▶特価¥119,000

※上記Gシリーズ対応機種=386S/G/GS/GE/286VJ

キャラベル

商品	定価・仕様	価格
AV-120FS	¥114,000(FA用ファイルスロット)	▶特価¥ 82,000
AV-200FS	¥188,000(FA用ファイルスロット)	▶特価¥135,000
AV-120FR	¥112,000(FA用内蔵)	▶特価¥ 81,000
AV-200FR	¥185,000(FA用内蔵)	▶特価¥133,000

テクサ

商品	定価・仕様	価格
TRUST-FA120	¥108,000 120M(FA用)	▶特価¥ 78,000
TRUST-FA240	¥148,000 240M(FA用)	▶特価¥107,000
TRUST-120L	¥108,000 120M 内蔵	▶特価¥ 76,000
TRUST-NE45	¥ 98,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 47,000
TRUST-NE80	¥112,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 58,000
TRUST-NE125	¥118,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 85,000
STATION-120LBS	¥118,000 120M	▶特価¥TEL下さい

緑電子

商品	定価・仕様	価格
"CARGO"SS40	¥ 88,000(FA用内蔵)40M	▶特価¥ 59,500
"CARGO"SS100	¥108,000(FA用内蔵)100M	▶特価¥ 72,000
"CARGO"SS200	¥138,000(FA用内蔵)200M	▶特価¥ 92,000
ビルトN80	¥108,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 58,000
ビルトN120	¥128,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 78,000
"DOODA"A-100	¥118,000 100M	▶特価¥ 69,000
"DOODA"A-120	¥128,000 120M/15ms	▶特価¥ 79,000

ロジテック

商品	定価・仕様	価格
LHD-S100NP	¥ 99,800(FA用フロントイン)	▶特価¥ 69,000
LHD-S200EP	¥129,800(FA用フロントイン)	▶特価¥ 89,000
LHD-S240H	¥188,000(国産ディスク)	▶特価¥127,000
LHD-S120HP	¥109,800(FA用フロントイン)	▶特価¥ 76,000
LHD-B120H	¥118,000(国産ディスク)	▶特価¥ 80,000
LHD-B240H	¥168,000(国産ディスク)	▶特価¥115,000

ティアック

商品	定価・仕様	価格
HD-1101	¥128,000 100M/19ms	▶特価¥ 73,000
PH-130	¥128,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 85,000

コニック

商品	定価・仕様	価格
VIP-120C	¥112,000 120M/19ms	▶特価¥ 73,000

コンピュータリサーチ

商品	定価・仕様	価格
CRC-IHE40	¥ 98,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 45,000
CRC-IHE80	¥108,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 66,000
CRC-IHE124	¥122,000(98NS/E/T用)	▶特価¥ 79,000
CRC-SCS100	¥108,000 100M/19ms	▶特価¥ 67,000
CRC-SCS200	¥148,000 200M/15ms	▶特価¥ 99,000

新作ゲームソフト25〜30%OFF!! ビジネスソフト20%OFF!!より特価中

■超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。
■超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!! 広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

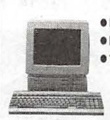
NEC PC-98シリーズ VS EPSON PC-286/386シリーズ

PC-9801FA2/U2

●PC-9801FA2/U2
●CU-14FD
●MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
●マウス
定価合計￥532,800
特価￥TEL下さい!

PC-9801FS2/U2

●PC-9801FS2/U2
●CU-14FD
●MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
●マウス
定価合計￥422,800
特価￥275,000

PC-9801CS2

●PC-9801CS2
●MF-2HD 5枚
●マウス
定価合計￥398,000
特価￥245,000

PC-486GR5/2
-(CPU486SX 25MHz)ハイレゾマシン-
NEW

●PC-386GR5/2
●CU-14FD
●MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
●マウス
定価合計￥532,800
特価￥358,000

PC-386P2

●PC-386P2
●CU-14FD
●MF-2HD 5枚
●マウス
定価合計￥342,800
特価￥218,000

PC-486GF5/2
-(CPU486SX 16MHz)ハイレゾ対応-
NEW

●PC-386GF5/2
●CU-14FD
●MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
●マウス
定価合計￥422,800
特価￥280,000

NEC※下記セットには、マウス+MD-2HD10枚(MF-2HD5枚)が付きます。

商品	定価	特価
●PC-9801FA5/U5+CU-14FD	(￥652,800)	特価￥419,000
●PC-9801FA7/U7+CU-14FD	(￥722,800)	特価￥459,000
●PC-9801FX5/U5+CU-14FD	(￥472,800)	特価￥308,000
●PC-9801FS5/U5+CU-14FD	(￥542,800)	特価￥353,000
●PC-9801FS7/U7+CU-14FD	(￥612,800)	特価￥400,000
●PC-9801UF+CU-14FD	(￥292,800)	特価￥182,000
●PC-9801CS(3.5インチFDD×2、40MHDD)	(￥548,000)	特価￥370,000

EPSON※下記セットには、マウス+MD-2HD10枚(MF-2HD5枚)が付きます。

商品		定価	特価
●PC-486GR3+CU-14FD	NEW	(￥557,800)	特価￥379,000
●PC-486GR5E/2E+CU-14FD	NEW	(￥682,800)	特価￥465,000
●PC-486GF3+CU-14FD	NEW	(￥447,800)	特価￥299,000
●PC-486GF5E/2E+CU-14FD	NEW	(￥572,800)	特価￥388,000
●PC-386GE5/2+CU-14FD	限定	(￥372,800)	特価￥223,000
●PC-386GS5/2+CU-14FD	限定	(￥472,800)	特価￥282,000
●PC-286VJ5+CU-14FD		(￥302,800)	特価￥184,000

組合せディスプレイ

CU-14FD
(シャープ)

定価￥74,800
●アナログ ●0.31mm
●RGBカラー ●チルト台付
●14インチ

上記各セットでディスプレイ変更の場合

NEC
●PC-KD1511(￥118,000)…+￥44,000
●PC-KD1521(￥ 89,800)…+￥26,000
●PC-TV455 (￥147,000)…+￥48,000
●PC-TV454 (￥128,300)…+￥38,000
●N-5913U (￥120,000)…+￥46,000
三菱
●XC-98V3 (￥128,000)…+￥18,000
●RD-1498 (￥118,000)…+￥26,000
●XC-1498CII(￥107,000)…+￥ 9,000
エプソン
●CR-5050 (￥ 99,800)…+￥ 30,000
●CR-5500 (￥168,000)…+￥ 90,000
●CR-7000 (￥248,000)…+￥140,000
シャープ
●CU-14KD (￥ 89,800)…+￥ 7,000
●CU-21HD (￥148,000)…+￥ 68,000
●CU-14TV (￥ 99,800)…+￥ 29,000

ノート・パソコン・コーナー (送料￥1,000)

PC-9801NS/T

定価￥288,000
大特価￥TEL下さい!

NEC〈下記セットには、フロッピーディスク(MF-2HD5枚)が付いています。〉

商品		定価	特価
●PC-9801NL		(￥238,000)	特価￥160,000
●PC-9801NS/T40	NEW	(￥398,000)	特価￥266,000
●PC-9801NS/T80	NEW	(￥458,000)	特価￥298,000
●PC-9801NC		(￥598,000)	特価￥398,000
●PC-9801NC40		(￥738,000)	特価￥500,000
EPSON			
●PC-386 NOTE AE		(￥238,000)	特価￥149,000
●PC-386NWR2		(￥278,000)	特価￥174,000
●PC-386NWR1B		(￥398,000)	特価￥250,000

プリンター・コーナー(ケーブル・用紙付) (送料￥1,000)

EPSON AP-1000PC

●熱転写64ドットプリンター
●A4横サイズ対応
●明朝、毛筆、ゴシック体装備
定価￥99,800
大特価￥66,000

Fujitsu JOYRITER
限定 FM・PC対応

●高性能ブックプリンター
●ACアダプタ内蔵
定価￥49,800
大特価￥29,800

NEC
●PC-PR150N (￥ 69,800)…特価￥ 42,000
●PC-PR150T (￥ 64,000)…特価￥ 43,000
●PC-PR150VL (￥ 84,000)…特価￥ 56,000
●PC-PR201/45 (￥ 95,000)…特価￥ 64,000
●PC-PR201/63 (￥125,000)…特価￥ 86,000
●PC-PR101/63 (￥115,000)…特価￥ 79,000
●PC-PR201/65A (￥215,000)…特価￥133,000
キヤノン
●BJ-10V Select (￥ 79,800)…特価￥ 53,800
●BJ-10V Custom (￥ 69,800)…特価￥ 46,500
●BJ-15V (￥ 89,800)…特価￥ 65,000
※PC(ディスクトップ用)ケーブル付

EPSON
●AP-900PC 限定 (￥ 94,000)…特価￥ 49,800
●VP-1047PC (￥ 99,000)…特価￥ 63,000
●VP-2061PC (￥130,000)…特価￥ 83,000
●VP-5074PC (￥290,000)…特価￥178,000
●VP-5085PC (￥210,000)…特価￥143,000
●VP-5130PC (￥228,000)…特価￥165,000
●LP-2000 (￥198,000)…特価￥132,000
STAR
●JJ-100 (￥ 74,800)…特価￥ 45,000
●JT-48CL (￥ 62,800)…特価￥ 43,000
●JS-1001CL (￥108,000)…特価￥ 69,800
●JS-2001CL (￥128,000)…特価￥ 79,800

モデム・コーナー(送料￥1,000)

OMRON MD24FB5V
●MNPクラス5
●2400BPS

定価￥39,8000
特価￥25,500
●MD96FB5V(￥88,000)……特価￥66,000
●MD24FN5(￥44,800)……特価￥25,600
●MD24FP5V(￥36,800)……特価￥25,000

AIWA
●PV-CN24(￥39,800)……特価￥28,000
●PV-A24V5(￥39,800)……特価￥27,500
●PV-M24B5(￥39,800)……特価￥25,500

Fujitsu パーソナルモデム-2400FII (FMMD-311G)

●2400bps ●MNPクラス5
定価￥35,800
特価￥24,000

MICRO CORE MC24PA5

●ポケットモデム●2400bps
●MNPクラス5
定価￥26,800
特価￥18,800

ミュージカル・ツール (送料￥500)

ROLAND(ローランド)
●ミュージ郎 500 ……(￥145,000)▶特価￥128,000
●ミュージ郎 300 ……(￥ 88,000)▶特価￥ 76,000
●ミュージ郎Jr. NOTE …(￥ 93,000)▶特価￥ 77,500
●ミュージ郎Jr. BOARD (￥ 59,000)▶特価￥ 49,000
●RCM-PC98Ver. 2.3 ……(￥ 58,000)▶特価￥ 45,200
SNE
●サウンドオーケストラVS……(￥ 36,000)▶特価￥ 21,700
●サウンドオーケストラLS……(￥ 30,000)▶特価￥ 17,800
●リトルオーケストラRS……(￥ 26,000)▶特価￥ 15,900
●SOS2……(￥ 12,000)▶特価￥ 8,000
●サウンドMUSICIAN……(￥ 25,000)▶特価￥ 11,500
●リトルMUSICIAN……(￥ 12,000)▶特価￥ 5,500
●GINGA-PRO(テンキー)……(￥ 50,000)▶特価￥ 30,000
●GINGA-10V(テンキー)……(￥ 18,000)▶特価￥ 11,500
●GINGA-10L(テンキー)……(￥ 16,000)▶特価￥ 10,200
●Joy-98V (Joystickインターフェイス)…(￥ 12,000)▶特価￥ 7,800
●Joy-98L (Joystickインターフェイス)…(￥ 10,000)▶特価￥ 6,500
■リトルオーケストラSS(￥22,000)……限定 大特価￥9,000

ドライブユニット・コーナー (送料￥1,000)

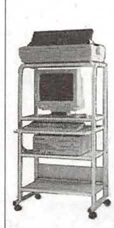
アルファデータ
■AD-F35SA
●3.5インチ1ドライブ
●2HD/2DD自動切換
定価￥32,800
特価￥23,000
■AD-F35WA
●3.5インチ2ドライブ
●2HD/2DD自動切換
定価￥49,800
特価￥33,000



コンピュータ・リサーチ
●CRC-FD3.5SH ￥33,800…▶特価￥21,500
●CRC-FD3.5WH ￥53,800…▶特価￥33,000
●CRC-FD3.5SS ￥23,800…▶特価￥15,500
●CRC-FD3.5WS ￥43,800…▶特価￥28,000
●CRC-FD5SH ￥43,800…▶特価￥27,500
●CRC-FD5WH ￥65,800…▶特価￥41,000
●CRC-FD5N ￥45,800…▶特価￥30,800
●CRC-FD5SS ￥38,800…▶特価￥24,800
●CRC-FD5WS ￥58,800…▶特価￥36,800
エース電子
●AF-5S ￥39,800…▶特価￥26,000
●AF-35S ￥24,800…▶特価￥15,500
●AF35W ￥44,800…▶特価￥27,800

アルファデータ
●AD-F35S ￥22,800…▶特価￥15,500
●AD-F35W ￥39,800…▶特価￥27,500
●AD-F50S ￥37,800…▶特価￥24,000
●AD-F50SA ￥47,800…▶特価￥28,500
●AD-F50W ￥49,800…▶特価￥36,000
●AD-F50WA ￥59,800…▶特価￥39,000
●AD-F35FA ￥29,800…▶特価￥21,500
ティアック
●FD-31S ￥39,800…▶特価￥18,500
●FD-31W ￥59,800…▶特価￥35,000
緑電子
●LITTLE-ZFS ￥34,800…▶特価￥23,500
●LITTLE-ZFW ￥54,800…▶特価￥36,500

パソコンラック (送料無料)

Ⓐ5段キャスター付 スライド式キーボード台

●1150(H)×640(W)×600(D)
定価￥38,000
特価 **￥12,500**

Ⓑ4段キャスター付

●1250(H)×640(W)×700(D)
定価￥29,800
特価 **￥8,800**

店頭ゲームソフト25%～30%OFF!! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

3回	3.5	6回	4.5	10回	6.0	12回	6.0	15回	9.0	18回	11.0
20回	12.0	24回	12.5	30回	17.0	36回	17.5	48回	23.0	60回	33.0

振込先
富士銀行 久ヶ原(クガハラ)支店 当No.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人(オクト)

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。
※送料:本体+ディスプレイ等2個口￥2,000です。(注、北海道・九州は1個口￥1,500、沖縄・離島は別途料金になります。)
※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。

■店頭にて、新作ゲームソフト25～30%OFF!!(税別)
■便利です! 夜の9時まで営業しております。毎週火曜日定休日(日・祭日は夜7時まで)

ゲームソフト新製品続々入荷中!! 店頭セール実施中!! シャープ・富士通・東芝等のソフトもあるヨ!!

■便利です！ 夜の9時まで営業しております。毎週火曜日定休日（日・祭日は夜7時まで）
■店頭にて、新作ゲームソフト25〜30％OFF!!（税別）

▼翌月末一括（9月末）払いOK!!手数料無料！ウ〜ン利用しなくっちゃネ!!

パソコンプラザ OCT オクト

オクト セレクテッドシステム

−だから安心！「FM-TOWNS・エキスパート・パートナー」常時待機中!!−

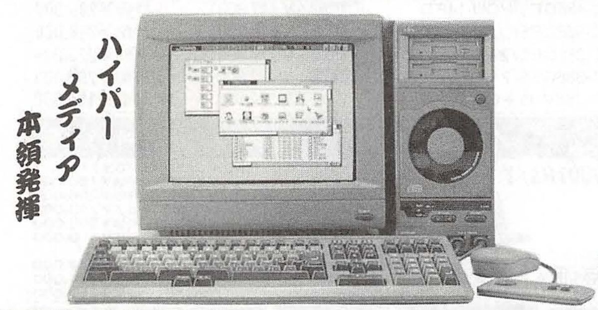
☎ **03-3730-6271**

●営業時間 AM 11:00〜PM 9:00／日曜・祭日 PM 7:00
〒144 東京都大田区蒲田4-6-7　●定休日：毎週火曜日

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!

超世代 マルチメディア・エリート、誕生。 大好評
−パワフル＆クイックの高速・高性能機−

FUJITSU FM TOWNS II モデルCX20セット



ハイパーメディア本領発揮

●FM-TOWNS II モデルCX20 〈本体〉 （¥333,000）
●FMT-DP533 〈カラーCRT〉 （¥ 69,800）
●FMT-KB107/207 〈テンキー付キーボード〉 （¥ 30,000）

合計定価 ¥432,800

※FMT-KB101A/202A〈キーボード〉（¥10,000）に変更出来ます。

超特価¥無念！表示不能!!
（送料・消費税込）

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

▶1〜60回クレジットもご利用下さい。
▶クレジット価格は、送料・消費税込です。

上記セットでディスプレイ変更の場合
●FMT-DP534（¥108,000）……＋¥34,000
●FMT-DP535（¥ 89,800）……＋¥16,000
●FMT-DP536（¥138,000）……＋¥57,000
を加算して下さい。
※クレジットの価格はお問い合せ下さい。

●CPU/VRAM性能向上により処理速度を91.4倍に向上
●大容量ハードディスクタイプをラインアップ（40MB、100MBタイプ）
●フロッピィディスクタイプは後からハードディスクの内蔵が可能
●優れた鉱張性、内蔵汎用スロット（2スロット）を利用し、各種汎用スロット対応カードの利用が可能
●本格ネットワークにも対応Netwara386、LANMANAGERなどをサポート
●より使いやすくなった新システムソフトウェア「TOWNS Staff」V. 2.1 標準添付

★CX-UXお買上げの方★

オクトHYPER プレゼント!!

★ゲームソフト変更出来ます。



＋

MS-DOS Ver.3.1 L34（定価¥9,800）

＋

Fujitsuオリジナル テレホンカード

＋

●ブランクディスク（MF-2HD）……5枚

FUJITSU FM TOWNS II モデルUXセット

コンパクト＆ハイクオリティの一体型機!!



40MBハードディスク内蔵タイプ新発売

●一体型のコンパクトなデザイン
●i386™SX（16MHz）搭載
●10インチ高精彩カラーCRT マスクピッチ0.26ミリ／トリニトロンディスプレイを採用し、目に優しくクリアーで曇りのない画面を実現。
●フロントローディングCD-ROMドライブ
●SCSI標準装備

■FM-TOWNS II UX20
●FM-TOWNS II UX20 （¥288,000）〈本体〉
●FMT-KB107/207 （¥ 30,000）〈KEY〉
合計定価 ¥318,000
※FMT-KB101A/202A〈KEY〉（¥10,000）に変更出来ます。

超特価¥無念！表示不能!!

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

■FM-TOWNS II UX40
●FM-TOWNS II UX40 （¥ ? ）〈本体〉
●FMT-KB107/207 （¥30,000）〈KEY〉
合計定価 ¥ ?
※FMT-KB101A/202A〈KEY〉（¥10,000）に変更出来ます。

超特価¥無念！表示不能!!

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

※TVチューナーカード（FMT-416）¥38,800▶**¥27,000**　▶1〜60回クレジットもご利用下さい。

◉全国どこでも出張サービス致します。
◉修理は全て、お客様のご自宅におうかがい致します。
◉全品商品保証付（メーカー保証＋当社保証1年）
◉配達日の指定OK!!（万全なサポート体制）
◉商品の組合せ自由!!

だから大安心!! FM-TOWNSは オクトにおまかせ!!

FM TOWNS II UX20教育学習セット

『TOWNS塾』

学習するあなたを援助するセットです！



●FM-TOWNS II UX20 〈本体〉 （¥288,000）
●FMT-KB107/207 〈KEY〉 （¥30,000）
合計定価 ¥318,000
※FMT-KB101A/202A〈KEY〉（¥10,000）に変更出来ます。

※右記の中からお好きなソフトをお選び下さい!!

特別セット価格¥TEL下さい!

小学校用　※各ソフト25％OFF
① TOWNSドリル・算数1年〜6年……各¥ 7,800
② おかしなマザーグース……各¥ 9,800
③ 英語絵入辞書№1,2,4……各¥ 3,000
④ TOWNS地理・ジグソーワールド……¥18,000
⑤ TOWNS地理・自然のなりたち……¥18,000
㈱東大英数理教室PC教育シリーズ
⑥ 1年〜6年 国語……各¥ 6,800
⑦ 〃 社会……各¥ 6,800
⑧ 〃 理科……各¥ 6,800
⑨ 〃 算数……各¥ 6,800

中学校用
⑩ NEWホライズン1〜3年……各¥ 9,700
⑪ NEWクラウン1〜2年……各¥ 9,700
⑫ NEWサンシャイン1〜2年……各¥ 9,700
⑬ マイフェアレディメイト……¥32,000
⑭ 丸暗記英単語1〜3年……各¥14,000
⑮ ダイナミックイングリッシュシリーズ……¥29,800
⑯ 日本の歴史シリーズ……各¥ 7,800
⑰ 数学博士シリーズ……各¥ 9,800
⑱ TOWNSパソリカ……¥39,800
㈱東大英数理教室PC教育シリーズ
⑲ 中1〜中3英語上・下……各¥ 7,800
⑳ 中1・2英単語……¥ 7,800
㉑ 中学英語重要ポイント……¥ 7,800
㉒ 中学英語発音問題……¥ 7,800
㉓ 高校受験英単語……¥ 7,800
㉔ 前置詞……¥ 7,800
㉕ 一般動詞……¥ 7,800
㉖ 中学英語be動詞……¥ 7,800
㉗ 中1〜中3数学……各¥ 7,800
㉘ 中1〜中3数学基礎上……各¥ 7,800
㉙ 中1〜中3数学基礎下……各¥ 7,800
㉚ 中1〜中3国語……各¥ 7,800
㉛ 中学日本地理……¥ 7,800
㉜ 中学世界地理……¥ 7,800
㉝ 中1〜中3理科……各¥ 7,800
㉞ 中学歴史上・下……各¥ 7,800

"HDD内蔵タイプ"

FM-TOWNS II CX40セット
●FM-TOWNS II CX40（本体） （¥433,000）
●FMT-DP533（カラーCRT） （¥ 69,800）
●FMT-KB107/207（キーボード） （¥ 30,000）
★オクトHYPERプレゼント！
定価合計¥532,800
（送料・消費税込）**超特価¥無念！表示不能**

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

FM-TOWNS II CX100セット
●FM-TOWNS II CX100（本体） （¥533,000）
●FMT-DP533（カラーCRT） （¥ 69,800）
●FMT-KB107/207（キーボード） （¥ 30,000）
★オクトHYPERプレゼント！
定価合計¥632,800
（送料・消費税込）**超特価¥無念！表示不能**

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

■超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。
■超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。

新作ソフトがワンサカいっぱい、店頭セール実施中!! どんどんお店まで来てネ!!

▼翌月末一括(9月末)払いOK!!手数料無料!ウ〜ン利用しなくっちゃネ!!

ハイパーハードディスク (送料¥1,000)

■システムサコム SCSI



ただの大容量ではFM-TOWNSには似合わない。より速く、そして静かに。ピュアな設計思想が生んだ、まさにFM-TOWNSのためのハードディスクです。

- HD-J040(42M/25ms) (¥ 89,000)…………大特価¥ 61,000
- HD-J100(100M/20ms) (¥128,000)…………大特価¥ 87,000
- HD-J130(130M/20ms) (¥148,000)…………大特価¥101,000
- HD-J170(173M/20ms) (¥189,000)…………大特価¥123,000

※別売(SCSIカード)
FMT-121(¥30,000)‥特価¥ 21,300

■ロジテック SCSI



- LHD-FM100E 100M (¥99,800) 大特価¥69,000
- LHD-FM200E 200M (¥138,000) 大特価¥95,000

■ニューテック SCSI



- NT-Jr100FM 100M/19ms (¥125,000) 大特価¥87,800
- NT-180FM 180M/20ms (¥168,000) 大特価¥118,000

ハイパープリンター

プリンターケーブル(CB-15F)¥3,800 A4カット紙 プレゼント!! (送料¥1,000)

■PR-B400



- 24ドット(139桁)漢字プリンター
- カラー

定価¥98,000
特価¥71,000

■PR-35T (CITY RITER)



- 24ドット(110桁)漢字プリンター
- カラー

定価¥98,000
特価¥62,000

JOYRITER ■FP-110(Fujitsu)

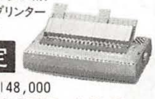
FM・PC対応



- 高性能ブックプリンター
- ACアダプタ内蔵

定価¥49,800
大特価¥37,000

■PR-A600



- 24ドット(136桁)漢字プリンター
- カラー

限定
定価¥148,000
特価¥92,000

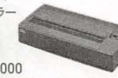
■FMJP-101G NEW



- バブルジェット方式印字
- 48ドット低騒音
- 24ドットプリンターエミュレーションが可能

定価¥79,800
大特価TEL下さい!

■FMPR-204B



- 24ドット(80桁)漢字プリンター
- 熱転写カラー

定価¥80,000
特価¥38,000

夢を動かす原動力――〈ハイパーソフトコーナー〉―仕事をこなす機動力! (送料:1ケ¥500、2ケ¥700 3ケ以上¥1,000)

1 FMTOWNS版「日本語MS-Windows™ V.3.0」

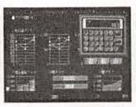


- 640×480ドット表示
- 256色モードに標準対応
- 386エンハンスモード

※メモリ4MB以上 HDD20MB以上必要です。

定価¥25,000 特価¥18,500

2 日本語ワープロソフト「FM-OASIS」



①FDD版(¥55,000) 特価¥39,800
②HDD版(¥58,000) 特価¥42,000
③LBP版(¥61,000) 特価¥44,000

3 カード型データベース『画DB(ガデベ)』

- 1カードに16枚の画像データを連携
- ファジー検索を装備
- スキャナー入力/ビデオ入力が可能

定価¥29,800 特価¥21,800

4 FMTOWNS版「日本語MS-Windows™ V.3.0」 With MultiMedia Extention V.1.0

- MS-Windows 3.0にマルチメディア機能追加
- グラフィック機能を強化
- 音声・音楽・アニメーション機能を対応

定価¥34,800 特価¥25,800

- My Fair Lady (¥28,000)(英会話)………▶¥20,500
- ワールドルック (¥28,000)(辞書)…………▶¥21,000
- F-BASIC 386 V.1.1 (¥25,000)(言語)…………▶¥17,500
- TOWNS 386 ASM-TOOL-KIT (¥80,000)(言語)…………▶¥56,000
- MOVIE-TOWNS (¥18,000)(言語)…………▶¥12,600
- F-BASIC 386 コンパイラ (¥45,000)(言語)…………▶¥31,500
- 日本語MS-DOS V3.1(基本) (¥ 9,800)(OS)…………▶¥ 7,200
- 日本語MS-DOS V3.1(拡張) (¥ 8,200)(OS)…………▶¥ 6,000
- High C-Compiler (¥40,000)(C・コンパイラ)…▶¥28,500
- Z's TRIPHONE (¥39,800)(グラフィック)……▶¥29,800
- Z's STAFF PRO-TOWNS (¥58,000)(グラフィック)……▶¥39,800
- 「伝」 (¥70,000)(グラフィック)……▶¥52,000
- TOWNS-PAINT V.1.1 (¥38,000)(グラフィック)……▶¥26,600
- サイクロンEXPRESSαTOWN (¥98,000)(グラフィック)……▶¥69,000
- C-TRACE-TOWN (¥68,000)(グラフィック)……▶¥49,000
- CD-GRAPHICS PLAYER V.1.1 (¥ 4,000)(グラフィック)……▶¥ 3,000
- サイバーアニメーター (¥29,800)(グラフィック)……▶¥22,300
- My Fair Lady MATE (¥32,000)(学習)…………▶¥23,500
- HYPER PLANET (¥12,800)(天文シュミレータ)…▶¥ 9,500
- ロータス1-2-3 2.3J (¥98,000)(表計算)………▶¥67,000
- ロータス1-2-3/Windows R1.1J (¥98,000)(表計算)………▶¥73,000
- MS-WORKS (¥40,000)(統合)…………▶¥29,800
- TOWNS-V NET V.1.1 (¥18,000)(通信)…………▶¥12,600
- エージェント・ネット (¥18,000)(通信)…………▶¥13,500
- HYPER遊名人 (¥42,000)(ワープロ)……▶¥31,200
- テラ タウンズ (¥32,000)(ワープロ)……▶¥21,500
- MUSIC PRO-TOWNS (¥19,800)(音楽)…………▶¥13,900
- MUSIC PRO-TOWNS＝MIDI (¥39,800)(音楽)…………▶¥27,900
- TOWNS-SOUND V.1.1 (¥28,000)(音楽)…………▶¥19,600
- EUPHONY II /MTR (¥49,800)(音楽)…………▶¥37,300
- EUPHONY II SCORE V.1.1 (¥49,800)(音楽)…………▶¥37,300
- MIXING PRO TOWNS (¥14,800)(音楽)…………▶¥11,000
- GEAR BASE (¥50,000)(データベース)…▶¥37,000
- Cristac Card (¥38,000)(データベース)…▶¥28,000
- クレヨナージュ (¥42,000)(データベース)…▶¥31,000
- CRI StacCard (¥38,000)(データベース)…▶¥28,500
- ロータス1-2-3 Card R2.3J (¥32,000)(データベース)…▶¥24,000

FM-NOTEBOOK (送料・消費税込)



NEW
※MF-2HD 5枚プレゼント
- CPU386SX(20MHz)
- トリプルドライブ方式
- 2MBメインメモリ標準装備

〈クレジット価格は、送料・消費税込みです。〉

■FMR-50NBX2(フロッピータイプ)JIS/親指 (FMR50NX21A/B)

定価¥258,000
特価¥TEL下さい!

6回	12回	24回	36回
¥33,600	¥17,000	¥9,000	¥6,200

■FMR-50NBX2(40MB HDDタイプ)JIS/親指 (FMR50NX26A/B)

定価¥378,000
特価¥TEL下さい!

6回	12回	24回	36回
¥48,900	¥24,800	¥13,100	¥9,100

■FMR-50NBX2(80MB HDDタイプ)JIS/親指 (FMR50NX27A/B)

定価¥458,000
特価¥TEL下さい!

6回	12回	24回	36回
¥58,800	¥29,800	¥15,800	¥11,000

FMR-50CARD (送料・消費税込)



NEW
※MF-2HD 5枚プレゼント
- 32ビット、CPU386SX(16MHz)
- 本体重量1.5kg(FDD)、1.7kg(HDD)
- トリプルドライブ方式

〈クレジット価格は、送料・消費税込みです。〉

新発売記念限定プレゼント
★FMR-NOTEとNEC PC-9801のデータ互換が出来る『NBリンク』をプレゼント.!!

■FMR-50C11A/B(フロッピータイプ)JIS/親指

定価¥278,000
特価¥TEL下さい!

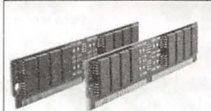
6回	12回	24回	36回
?	?	?	?

■FMR-50C16A/B(40MB HDDタイプ)JIS/親指

定価¥398,000
特価¥TEL下さい!

6回	12回	24回	36回
?	?	?	?

ハイパーメモリー (送料¥500)



■八戸ファーム
- HM-V01T 定価¥14,800…大特価¥10,800
- HM-V02T 定価¥24,800…大特価¥14,800
- HM-V04T 定価¥49,500…大特価¥28,000
- HM-V08T 定価¥98,000…大特価¥54,000

■メルコ
- XMT-2000L 定価¥21,000…特価¥14,800
- XMT-4000L 定価¥41,000…特価¥TEL下さい
- XMT-8000L 定価¥81,000…特価¥TEL下さい

■I・Oデータ
- FJ-SIM-2ME 定価¥21,000…特価¥14,800
- FJ-SIM-4ME 定価¥35,000…特価¥24,800
- FJ-SIM-8ME 定価¥65,000…特価¥45,800

特選周辺機器 (送料¥1,000)

■チューナーユニット FM-TU101



- TOWNS専用ディスプレイでTV映像(VHF/UHF)受信OK!!
- 多重放送、リモコン、S端子、ビデオ入出力端子付

定価¥39,800
特価¥28,000

■アンプスピーカーシステム FMT-SP101



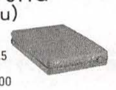
- ステレオパワーアンプ内蔵2ウェイスピーカー

定価¥29,800
特価¥21,000

- FMT-351 80387数値演算プロセッサ (¥120,000)…………▶¥ 82,800
- FMT-351 80387数値演算プロセッサ (¥120,000)…………▶¥ 82,800
- FM60-401 MIDIカード (¥ 40,000)…………▶¥ 29,800
- FMT-402 MIDIカード (¥ 35,000)…………▶¥ 24,000
- FMT-403 MIDIカード (¥ 72,800)…………▶¥ 54,000
- FM60-102(1ポート)RS-232Cカード (¥ 30,000)…………▶¥ 22,300
- FM60-102(2ポート)RS-232Cカード (¥ 45,000)…………▶¥ 33,800
- FMT-411 ビデオカード (¥ 35,000)…………▶¥ 23,900
- FMT-412A ビデオカードII (¥ 40,000)…………▶¥ 28,500
- FMT-121 SCSIカード (¥ 30,000)…………▶¥ 21,500
- MC-P12T(MIDIカード)システムサコム (¥ 19,800)…………▶¥ 14,500
- FMT-611(拡張ユニット) (¥ 39,800)…………▶¥ 27,800
- FMT-612(I/O拡張ユニット) (¥ 89,000)…………▶¥ 61,500
- FMT-FD302(F・D) (¥ 28,000)…………▶¥ 19,800
- FMT-FD322A(F・D) (¥ 50,000)…………▶¥ 35,000
- PRINT BOY II (¥ 29,800)…………▶¥ 21,200
- FMT-221(エミュレータカード) (¥ 80,000)…………▶¥ 59,000
- FMT-414(ビデオプロセッサカード) (¥198,000)…………▶¥145,000
- FMT-416(TVチューナーカード) (¥ 38,800)…………▶¥ 27,000

モデム (送料¥1,000)

■FMMD-311G (Fujitsu)



- 2400BPS
- MNPクラス5

定価¥35,800
大特価¥24,000

Fujitsu
- モデムカード2400 (¥49,000)▶¥34,000
- モデムカード1200 (¥30,000)▶¥21,500

AIWA
- PV-M24B5 (¥39,800)▶¥26,000
- PV-A24V5 (¥39,800)▶¥27,500

OMRON
- MD24FP5V (¥36,800)▶¥25,000
- MD24FB5V (¥39,800)▶¥25,800

MICRO CORE
- MC24PA5 (¥26,800)▶¥18,800

スキャナー (送料¥1,000)

■FMSC-201G (Fujitsu)



- 読取りサイズ100×160mm
- ハンディカラーイメージスキャナー

定価¥89,800
特価¥64,000

Fujitsu
- FMSC-611G…………▶¥121,000

OMRON
- HS10RII (¥49,800)……▶¥ 33,000
- HS7RII (¥46,800)……▶¥ 25,000
- HS40CLH＋HS-BD……▶¥ 45,300
- HS60FH＋HS-BD……▶¥ 45,300

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク・クレジット

3回	6回	10回	12回	15回	18回
3.5	4.5	6.0	6.0	9.0	11.0

20回	24回	30回	36回	48回	60回
12.0	12.5	17.0	17.5	23.0	33.0

振込先
富士銀行 久ケ原(クガハラ)支店 当NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人(オクト)

■店頭にて、新作ゲームソフト25〜30%OFF!!(税別)
■便利です! 夜の9時まで営業しております。毎週火曜日定休日(日・祭日は夜7時まで)

■便利です！夜の9時まで営業しております。毎週火曜日定休日（日・祭日は夜7時まで）
■店頭にて、新作ゲームソフト25～30％OFF!!（税別）

パソコンプラザ OCT オクト

オクト セレクテッドシステム

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

●営業時間 AM 11:00～PM 9:00／日曜・祭日 PM 7:00
〒144 東京都大田区蒲田4-6-7　●定休日：毎週火曜日

▼翌月末一括（9月末）払いOK!! 手数料無料！ウ～ン利用しなくっちゃネ!!▲

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回～60回まであるヨ!!

X68000 Compact

PERSONAL WORKSTATION・XVI



（送料・消費税込）
超特価¥残念！表示不能!!

X68000 Compact 大好評記念プレゼント!!
—あなたのオクトから素適な贈り物—

今、Compactをお買い上げいただいた方は、プレゼントの①番か②番のどちらかをお選び下さい。プラス③番は、もれなくプレゼントします!!

① F15ストライクイーグルII（定価¥10,800）／銀河英雄伝説II デラックスセット（定価¥12,600）　新作！大人気ゲームソフト!!

or
※どちらかお選び下さい!!

② インテリジェントコントローラ ■CZ-8NJ2（CYBER STICK）シューティングゲーマーの必須アイテム!!（定価¥23,800）

＋

③ MD-2HD（10枚）／シリコンキーボードカバー　もれなく!!サービス!!

■CZ-674C-TN（定価¥298,000）

Ⓐ●CZ-674C-TN ●CZ-608D-TN（14型カラーディスプレイ）
定価合計¥392,800▶超特価¥283,000

12回	24回	36回	48回
¥25,900	¥13,700	¥ 9,500	¥ 7,500

Ⓑ●CZ-674C-TN ●CZ-607D-TN（14型カラーディスプレイTV）
定価合計¥397,800▶超特価¥285,000

12回	24回	36回	48回
¥26,100	¥13,800	¥ 9,600	¥ 7,500

Ⓒ●CZ-674C-TN ●CZ-614D-TN（15型カラーディスプレイTV）
定価合計¥433,000▶超特価¥310,000

12回	24回	36回	48回
¥28,300	¥15,000	¥10,400	¥ 8,200

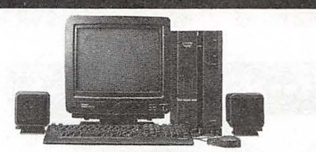
Ⓓ●CZ-674C-TN ●CZ-606D-TN（14型カラーディスプレイ）
定価合計¥377,800▶超特価¥270,000

12回	24回	36回	48回
¥24,700	¥13,100	¥ 9,100	¥ 7,100

※送料¥2,000・税別
（クレジット価格は、送料・税込）

X68000XVI 〈ドッカーンプレゼント付〉

※ディスプレイ変更出来ます。
※クレジット表は、送料・消費税込！



超特価¥残念！表示不能!!

プレゼント：F15ストライクイーグルII シュミレーション（定価¥10,800）／銀河英雄伝説II デラックスセット シュミレーション（定価¥12,600）　新作！大人気ゲームソフト
さらに！★JOY CARD（連射式）×2個
さらにさらに!!★MD-2HD 10枚

■CZ-634C-TN（定価¥368,000）

Ⓐ●CZ-634C-TN＋CZ-606D-TN
定価合計¥447,000▶超特価¥表示不能！

12回	24回	36回	48回
¥27,600	¥14,600	¥10,100	¥ 8,000

Ⓑ●CZ-634C-TN＋CZ-614D-TN
定価合計¥503,000▶超特価¥表示不能！

12回	24回	36回	48回
¥31,200	¥16,600	¥11,500	¥ 9,000

■CZ-644C-TN（定価¥518,000）

Ⓒ●CZ-644C-TN＋CZ-606D-TN
定価合計¥597,800▶超特価¥表示不能！

12回	24回	36回	48回
¥37,400	¥19,800	¥13,700	¥10,800

Ⓓ●CZ-644C-TN＋CZ-614D-TN
定価合計¥653,000▶超特価¥表示不能！

12回	24回	36回	48回
¥40,900	¥21,700	¥15,000	¥11,800

X68000PROII ラストチャンス!! 〈BIGプレゼント付〉

（送料無料・税別）

X68000PROII
（CZ-653C）



定価¥285,000
超特価¥138,000

プレゼント：銀河英雄伝説II デラックスセット（定価¥12,600）　新作！大人気ゲームソフト!!
さらに！★JOY CARD（連射式）×2個
さらにさらに!!★MD-2HD 10枚

■CZ-653C（定価¥285,000）

Ⓐ●CZ-653C＋CU-21HD
定価合計¥433,000▶超特価¥243,000

12回	24回	36回	48回
¥21,100	¥10,500	¥ 7,000	¥ 5,200

Ⓑ●CZ-653C＋CZ-606D
定価合計¥364,800▶超特価¥198,000

12回	24回	36回	48回
¥17,100	¥ 8,500	¥ 5,700	¥ 4,200

Ⓒ●CZ-653C＋CZ-607D
定価合計¥384,800▶超特価¥213,000

12回	24回	36回	48回
¥18,400	¥ 9,200	¥ 6,100	¥ 4,600

Ⓓ●CZ-653C＋CZ-614D
定価合計¥420,000▶超特価¥236,000

12回	24回	36回	48回
¥20,400	¥10,200	¥ 6,800	¥ 5,100

プリンターセット

〈ケーブル・用紙付〉（送料¥1,000）

■CZ-8PC5-BK
熱転写カラー漢字
定価¥96,800
大特価¥68,800

■IO-735X-B
カラーイメージジェット
定価¥248,000
大特価¥154,000

ハードディスク

SCSI（送料¥1,000）

■システムサコム
●HD-J040 42M/25ms（¥89,000）大特価¥ 61,000
●HD-J100 100M/20ms（¥128,000）大特価¥ 87,000
●HD-J130 130M/20ms（¥148,000）大特価¥101,000
●HD-J170 173M/20ms（¥189,000）大特価¥123,000

■ロジテック
●LHD-FM100E 100M（¥99,800）大特価¥ 69,000
●LHD-FM200E 200M/17ms（¥138,000）大特価¥ 95,000

特選周辺機器（送料¥500）

●SX-68MII MIDIインターフェイスボード（システムサコム）¥19,800 …………特価¥13,500
●CZ-6FD5 5インチフロッピーディスクユニット〈Compact（CZ-674CH）用〉¥99,800 …限定大特価TEL下さい

■増設RAMボード=I・Oデータ
①PIO-6BEI-A（1MB）¥25,000‥特価¥15,800
②PIO-6BE2-2M（2MB）¥50,000‥特価¥31,000
③PIO-6BE4-4M（4MB）¥88,000‥特価¥54,000
④SH-6BE1-1M（1MB・600C用）¥25,000‥特価¥18,000

X68000ソフト大セール（送料¥500）

〈グラフィック〉●Z's STAFF PRO68K Ver.2.0
（シャフト）定価¥58,000…………特価¥36,500
〈音楽〉●Music Studio PRO68K Ver.2.0
定価¥28,800 CZ-261MS…………特価¥21,200
〈OS〉●OS-9/X68000 Ver.2.4
定価¥35,800 CZ-284LS…………特価¥26,800
〈開発ツール〉●CコンパイラPRO68K Ver.2.1
定価¥44,800 CZ-285LS…………特価¥33,500
〈C言語〉C&Profesional Pack
定価¥58,000…………特価¥39,600
〈通信〉●Telepotion PRO68K
NEW 定価¥22,800 CZ-258BS…………特価¥16,800
〈データベース〉●CARD PRO68K Ver.2.0
NEW 定価¥29,800 CZ-253BS…………特価¥20,600
〈ワープロ〉●Multiword PRO68K
NEW 定価¥32,000 CZ-225BS…………特価¥23,000
〈OS〉SX-WINDOW Ver.2.0
定価¥12,800 CZ-287SS…………特価¥ 9,600
〈ワープロ〉●Hyper Word
定価¥39,800 CZ-25BS…………特価¥29,400

Compact限定セット



【送料¥3,000・税別 クレジットは送料・税込】
※モニターCZ-608Dの場合…＋¥10,000

①CZ-674CH〈本体〉＋CZ-608DH〈モニター〉＋CZ-6FD5（5インチドライブ）
定価合計¥492,600▶超特価¥320,000

12回	24回	36回	48回
¥29,300	¥15,500	¥10,800	¥ 8,500

②CZ-674CH〈本体〉＋CZ-606D〈モニター〉＋CZ-6FD5（5インチドライブ）
定価合計¥477,600▶超特価¥310,000

12回	24回	36回	48回
¥28,400	¥15,100	¥10,400	¥ 8,200

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク・クレジット

3回	3.5	6回	4.5	10回	6.0	12回	6.0	15回	9.0	18回	11.0
20回	12.0	24回	12.5	30回	17.0	36回	17.5	48回	23.0	60回	33.0

振込先
富士銀行 久ヶ原（クガハラ）支店 当NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人（オクト）

■超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

買取 パソコン・ソフト何でもOK！ 情報 どこよりも高く、早い。これが当社のモットーです。 交換

これが当社自慢の買取金額（時価）です。尚、掲載はほんの一例ですので御注意下さい。

例えば

「かなり古い機種ですが、いくら位で売れるか？」
「地方に住んでいます。売る方法はありますか？」
「できれば早く、そして高く売りたいのですが？」

おまかせ下さい。

例えば

「現在持っているパソコンを最新型と交換したいのですが？」
「まだ、ローンが残っているのですが、買取交換は可能ですか？」
「捨ててしまうのは損な気がする。そんなパソコンでもいいのですか？」

おまかせ下さい。

PC-9801FA2



PC-9801DX2



PC-9801NST



PC-386NW2



★PC98シリーズ	
●PC-9801FA2	¥283,000
●PC-9801FS2	¥215,000
●PC-9801FX2	¥172,000
●PC-9801DA2	¥270,000
●PC-9801DS2	¥192,000
●PC-9801DX2	¥158,000
●PC-9801RA21	¥235,000
●PC-9801RS21	¥170,000
●PC-9801RX21	¥158,000
●PC-9801RA2	¥200,000
●PC-9801RS2	¥165,000
●PC-9801RX2	¥153,000
●PC-9801ES2	¥168,000
●PC-9801EX2	¥158,000
●PC-9801XX21	¥120,000
●PC-9801UX21	¥102,000
●PC-9801UV11	¥ 75,000
●PC-9801VM21	¥ 88,000
●PC-9801NST	¥180,000
●PC-9801NSE	¥160,000
●PC-9801NS	¥120,000
●PC-9801NV	¥110,000
●PC-9801NC	¥330,000

★PC-986/386/486シリーズ	
●PC-486GF2/5	¥212,000
●PC-486GF3	¥227,000
●PC-486GR2/5	¥279,000
●PC-486GR3	¥299,000
●PC-386GE2/5	¥178,000
●PC-386GE3	¥185,000
●PC-386GS2/5	¥240,000
●PC-386GS3	¥275,000
●PC-386M	¥158,000
●PC-386VR	¥158,000
●PC-386X	¥143,000
●PC-286VJ5	¥140,000
●PC-286XG	¥130,000
●PC-286VF	¥110,000
●PC-286VE	¥105,000
●PC-286C	¥ 80,000
●PC-386NW1B	¥185,000
●PC-386NAE1	¥128,000
●PC-386LS	¥156,000
●PC-286LF	¥ 85,000
●PC-286LS	¥106,000
●PC-286LE	¥ 70,000

★88シリーズ	
●PC-8801FE	¥ 20,000
●PC-8801FE2	¥ 25,000
●PC-8801FA	¥ 15,000
●PC-8801MA2	¥ 18,000
●PC-8801MC2	¥ 19,000

★FM-TOWNSシリーズ	
●TOWNS20F	¥140,000
●TOWNSⅡCX20	¥198,000
●TOWNSⅡCX100	¥300,000
●TOWNSⅡUX20	¥150,000

★X68000シリーズ	
●CZ-674C	¥180,000
●CZ-634C	¥173,000
●CZ-623C	¥150,000
●CZ-604C	¥120,000
●CZ-653C	¥ 95,000
●CZ-603C	¥103,000
●CZ-652C	¥ 87,000
●CZ-602C	¥ 95,000
●CZ-601C	¥ 87,000
●CZ-600C	¥ 73,000

★NECモニター	
●PC-TV455	¥ 60,000
●PC-TV454	¥ 50,000
●PC-TV451	¥ 42,000
●PC-TV353	¥ 39,000
●PC-KD882	¥ 40,000
●PC-KD881	¥ 50,000
●PC-KD863S	¥ 30,000
●PC-KD863G	¥ 43,000
●PC-KD854N	¥ 29,000
●PC-KD854	¥ 25,000

★モニター（その他）	
●CU-14TV	¥ 40,000
●CU-14FD	¥ 30,000
●CU-14KD	¥ 35,000
●CU-21HD	¥ 68,000
●CZ-880D	¥ 32,000
●CZ-613D	¥ 58,000
●CZ-612D	¥ 50,000
●CZ-601D	¥ 46,000
●CR-7000	¥105,000
●CR-5000	¥ 60,000
●CR-4000	¥ 36,000
●XC-1498CⅡ	¥ 35,000

★各種プリンター	
●AP-1000PC	¥ 50,000
●AP-900PC	¥ 43,000
●LP-3000	¥ 83,000
●HG-4000	¥ 78,000
●VP-1600PC	¥ 38,000
●PC-PR201/80A	¥113,000
PC-PR201GS	¥ 48,000
●PC-PR150T	¥ 30,000
●PC-PR150VL	¥ 35,000
●PC-PR151TL3	¥ 20,000
●BJ-330J	¥ 75,000
●BJ-130J	¥ 42,000
●BJ-10VC	¥ 32,000

★周辺機器	
●ハードディスク40M	¥ 20,000
●ハードディスク80M	¥ 40,000
●ハードディスク100M	¥ 60,000
●外寸5インチ シングル	¥ 12,000
●外寸5インチ ダブル	¥ 25,000
●外寸3.5インチ シングル	¥ 10,000
●外寸3.5インチ ダブル	¥ 23,000
●FMSメモリ1M	¥ 5,000
●EMSメモリ2M	¥ 8,000
●EMSメモリ4M	¥ 15,000
●EMSメモリ8M	¥ 20,000
●モデム1200ボ	¥ 3,000
●モデム2400ボ	¥ 18,000
●モデム4800ボ	¥ 25,000

★MSX	
●HB-F1XV	¥ 24,000
●HB-F1DJ	¥ 18,000
●FS-A1ST	¥ 25,000
●FS-A1GT	¥ 35,000
●FS-A1WX	¥ 19,000

★ダイナブックシリーズ	
●J-3100SL041VW	¥300,000
●J-3100SL001VW	¥234,000
●J-3100SX001P	¥146,000
●J-3100SX041VW	¥245,000
●J-3100SX001W	¥145,000
●J-3100SX001B	¥100,000
●J-3100SX021	¥145,000
●J-3100SX001	¥ 98,000
●J-3100GS021	¥100,000

★ゲームソフト	
●アトラス	¥ 4,500
●アルシャーク	¥ 4,500
●アルテミス	¥ 2,000
●ウィザードリィⅥ	¥ 4,000
●アークス3	¥ 3,500
●アドバンスドロードモナーク	¥ 4,800
●アリスの館	¥ 1,200
●ヨーロッパ戦線	¥ 6,500
●A列車で行こうⅢ	¥ 3,800
●キャル	¥ 3,500
●狂った果実	¥ 2,800
●幻影都市	¥ 3,800
●コブラミッション	¥ 4,000
●サイレントメビウス	¥ 4,800
●G戦略	¥ 2,800
●ジョーカー2	¥ 3,000
●リーディングカンパニー	¥ 6,000
●ダンジョンハーレム	¥ 2,500
●ドラゴンナイト3	¥ 3,800
●2069AD	¥ 2,800
●ランス3	¥ 3,300
●688アタックサブ	¥ 3,500
●ロゼ	¥ 2,800
●アートジグゾー	¥ 3,900
●星の砂物語	¥ 3,000
●ブランディッシュ	¥ 4,000
●ピンクソックスマニア	¥ 2,000
●関ケ原	¥ 4,500
●ジョシュア	¥ 3,400
●蘭丸	¥ 5,000
●バトル	¥ 4,000
●沈黙の艦隊	¥ 4,500
●ELLE	¥ 2,500
●キャル2	¥ 2,500
●グロスドイッチュランド	¥ 8,000
●ボッキー2	¥ 2,500
●大戦略Ⅳ	¥ 5,000
●天下統一Ⅱ	¥ 5,500
●カンプグルッペ	¥ 4,800
●シュバルツシルトⅢ	¥ 4,000
●天使たちの午後SP	¥ 3,000
●舞	¥ 3,600
●GUY	¥ 4,000
●らんま1/2	¥ 4,000
●DPS-SG-3	¥ 3,500

※ファミコン、メガドライブ、ゲームボーイ、PCエンジン他、ソフト買取り致します。

☆全ての掲示プライスは変更がございます。（平成4年6月6日現在）

お申し込み方法！

カンタン！ 商品をお送りになる場合は？ → 予めTELにて御連絡下さい。 → 買取りですか？交換ですか？ご明記下さい。 → 品名、あなたの御住所・TEL・氏名・年令を明記し、宅配便等でお送り下さい → 商品が到着確認後当社担当者より、査定の上、金額を御連絡申し上げます。

早い！ 直接、当社まで商品をお持ちになる場合は？ → 商品と身分証明書（免許証・保険証・学生証等）を御持参下さい。 → その場で担当者が査定・評価いたします。 → その場で、現金をお支払いいたします。 → 高校生以下の方は、親の同意書を御持参下さい

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 26年の信用!!

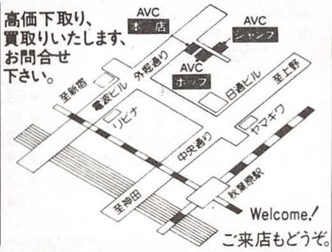
買取・交換は今スグ電話で！

AVCフタバ

☎03-3255-8630（代表）

営業時間 AM10:30〜PM6:30まで
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3

高価下取り、買取りいたします、お問合せ下さい。



Welcome.! ご来店もどうぞ。

専門家が教える「高く売るコツ」

☆商品についた手アカ等の汚れをキレイに落とす！
☆商品の箱、マニュアル、システムディスク、付属品も価値があるので、忘れないこと！
☆チャンスロスに気をつけよう！売り時は、売る時です。
☆より高く売るには、下取り交換が有利！
☆信頼のできる店を選ぶ！これがポイント。

代金着払い
コレクトサービスシステム導入！

OAの専門店アイ・エヌ・シー

Dynamic Price

現金特価で
●クレジット
●リース

価格は常に変動します。ご確認下さい。(消費税は含まれておりません)

周辺機器・OA機器、ほとんどのメーカー扱っております。

新品パソコン

14インチカラーディスプレイセット特価

PC-9801FA(U)2……¥318,000
PC-9801FS(U)2……¥264,000
PC-9801FX(U)2……¥218,000
PC-9801NS/T40仕様…¥238,000
(ディスプレイを除く)

PC-386GR2/5……¥398,000
(ハイレゾ15インチディスプレイ付)

PC-386GF2/5……¥282,000
PC-386GS2/5……¥295,000
(15インチハイレゾ/ノーマル)

PC-386GE2/5……¥199,000

TOWNS 限定 セット

FM TOWNS 40H 限定セット特価
定価¥552,800➡¥289,000

FM TOWNSⅡ/CX100 セット特価 ¥298,000
FM TOWNSⅡ/CX40 セット特価 ¥230,000
FM TOWNSⅡ/CX20 セット特価 ¥259,800
FM TOWNSⅡ/UX40 セット特価 ¥264,000
FM TOWNSⅡ/UX20 セット特価 ¥288,000
(FMT-DP533、FMTKB101A付)但し、モデルUXセットはディスプレイ除く

●NEC PC-9801FA(U)2…定価¥458,000➡¥278,000
●NEC PC-9801FS(U)2…定価¥348,000➡¥229,000
●NEC PC-9801FX(U)2…定価¥278,000➡¥183,000
●NEC PC-9801UF……定価¥218,000➡¥138,000
●NEC PC-9801UR……定価¥218,000➡¥138,000
●NEC PC-9801T/F51……定価¥850,000➡¥585,000
●NEC PC-9801T/F71……定価¥950,000➡¥653,000
●NEC PC-9801CS2……定価¥398,000➡¥248,000
●NEC PC-9801NC……定価¥598,000➡¥388,000
●NEC PC-9801NS/T……定価¥288,000➡¥198,000
●NEC PC-9801NS/T40…定価¥398,000➡¥269,800
●NEC PC-9801NS/T80…定価¥458,000➡¥293,000
●EPSON PC-486GR2/5……定価¥458,000➡
●EPSON PC-486GF2/5……定価¥348,000➡
●EPSON PC-386GS2/5……定価¥398,000➡
●EPSON PC-386GE2/5……定価¥298,000➡
●EPSON PC-386P……定価¥328,000➡
●EPSON PC-386NAE……定価¥238,000➡
●EPSON PC-386NWR……定価¥278,000➡
●EPSON PC-386BL-STD…定価¥378,000➡
●EPSON PC-386NWR1B……定価¥398,000➡
●EPSON PC-286LP……定価¥398,000➡

超特価!! 価格御相談下さい。

新品プリンター

超特価キャンペーン
キャノンレーザープリンター
(トナーケーブル付)
●LBP-A404E…定価¥260,000➡¥1□5,000
●LBP-B406E…定価¥429,000➡¥2□8,000

●NEC PC-PR201/80LA 定価¥275,000➡¥186,000
●NEC PC-PR201/65A 定価¥215,000➡¥133,000
●NEC PC-PR201/63A 定価¥158,000➡¥107,000
●NEC PC-PR201/63…定価¥125,000➡¥84,800
●EPSON VP-2061PC……定価¥130,000➡¥82,800
●EPSON HG-5130PC……定価¥228,000➡¥153,000
●EPSON AP-1000PC……定価¥99,800➡¥69,800
●EPSON AP-300(ケーブル付)……定価¥59,800➡¥37,800
●Canon BJC-820……定価¥398,000➡¥超特価
●Canon BJ-330J(VPセット) 定価¥208,000➡¥超特価
●Canon BJ-10V Select…定価¥79,800➡¥超特価
●Canon BJ-10V Custom 定価¥69,800➡¥超特価
●Canon BJ-15V……定価¥89,800➡¥超特価

水平プリンター
●NEC PC-PR700X……定価¥588,000➡¥404,800
●NEC PC-PR700J……定価¥398,000➡¥275,000
●EPSON VP-5150PC……定価¥750,000➡¥548,000
●OKI MICROLINE8340V/2…定価¥318,000➡¥225,000
●OKI MICROLINE8340V/3…定価¥378,000➡¥268,000

レーザープリンター
●EPSON LP-2000……定価¥198,000➡¥138,000
●EPSON LP-7000G(トナー付)…定価¥498,000➡¥285,000
●NEC PC-PR2000/4(トナー付)…定価¥445,000➡¥超特価
●NEC PC-PR4000/4(トナー付)…定価¥788,000➡¥超特価
●Canon LBP-A304E……定価¥634,000➡¥超特価

新品ディスプレイ

I.Oデーター **グラフィックボードセット**
GA-1024i+15インチ(H/Nインターレスモニタ)……¥129,800
GA-1024W+15インチ(H/Nインターレスモニタ)…¥139,800

●I・Oデーター GA-1024……定価¥98,000➡¥59,800
●I・Oデーター GA-1024W……定価¥98,000➡¥69,800
●三菱電気 XC-98Ⅶ……定価¥128,000➡¥特価
●三菱電気 XC-1498CⅡ……定価¥107,000➡¥特価
●NEC PC-KD1511……定価¥118,000➡¥77,800
●NEC PC-KD1521……定価¥89,800➡¥56,800
●EPSON CR-5050……定価¥99,800➡¥56,800
●EPSON CR-5500……定価¥168,000➡¥88,000
●EPSON CR-7000……定価¥248,000➡¥183,000
●アイデクソン MF-5017……定価¥248,000➡¥超特価
(17インチハイレゾ/ノーマル)
●アイデクソン DF-3017……定価¥198,000➡¥超特価
●アイデクソン DF-3021……定価¥298,000➡¥超特価

新品ラムボード

●メルコ EMJ-4000R……¥27,900
●メルコ EFA-4000……¥24,800
●メルコ EFA-8000……¥51,000
●メルコ ENT-2000……¥13,000
●メルコ ENT-6000……¥32,800
●メルコ RCD-4000……¥29,800
●メルコ RCD-8000……¥56,800
●I.O FA34-4M……¥23,800
●I.O FA34-8M……¥46,000
●I.O FA34-10M……¥59,800
●I.O 98NT-4ME……¥28,000
●I.O 98NT-8ME……¥51,800
●I.O NT34-2M……¥12,000
●I.O NT34-6M……¥31,800

新品ハードディスク

●ICM INTER-120FE-FB……定価¥118,000➡¥79,800
●ICM INTER-180FE-FB……定価¥158,000➡¥101,800
●ICM INTER-240FE-FB……定価¥188,000➡¥115,000
●ICM FT-120F(D)B……定価¥118,000➡¥79,800
●ICM FT-180F(D)B……定価〃138,000➡¥101,800
●ICM FT-240F(D)B……定価¥188,000➡¥115,000
●ICM MO-3120(PCキット付)…定価¥198,000➡¥168,000
●ICM MO-3120F……定価¥198,000➡¥145,000
●ICM PACK-E80……定価¥128,000➡¥59,800
●ICM PACK-E120……定価¥138,000➡¥84,800
●日本テクサ STATION-240LBS 定価¥158,000➡¥超特価
●日本テクサ STATION-120LBS 定価¥115,000➡¥超特価
●日本テクサ TR-NE80……定価¥112,000➡¥超特価
●日本テクサ TR-NE125……定価¥128,000➡¥超特価
●日本テクサ TRUST-FA120……定価¥108,000➡¥超特価
●日本テクサ TRUST-FA240……定価¥148,000➡¥超特価
●キャラベル AV80SXE……定価¥148,000➡¥59,800
●キャラベル AV125SXE……定価¥138,000➡¥79,800
●キャラベル AV100FR/P……定価¥104,000➡¥64,800
●キャラベル AV200FR/P……定価¥158,000➡¥102,000
●キャラベル AV100HGS/F……定価¥114,000➡¥61,800
●ティアック HD-101A……定価¥118,000➡¥65,800
●ティアック HD-41A……定価¥88,000➡¥53,500
●緑電子 DOODA!A-100……定価¥118,000➡¥67,800
●緑電子 ビルトN80……定価¥118,000➡¥59,800
●緑電子 ビルトN120……定価¥128,000➡¥79,800
●緑電子 CG-SS100N-F……定価¥108,000➡¥71,800
●緑電子 CG-SS200N-F……定価¥138,000➡¥91,800
●ロジテック LHD-100NP……定価¥99,800➡¥69,800
●ロジテック LHD-120HP……定価¥109,800➡¥77,900
●ロジテック LHD-240HP……定価¥149,800➡¥106,800

中古パソコン

※在庫は24時間中古ストックインフォメーション TEL.0424-95-0616へお問い合わせ下さい。

●NEC PC-9801DA2……➡¥218,000
●NEC PC-9801RA21……➡¥188,000
●NEC PC-9801RA2……➡¥178,000
●NEC PC-9801RX21……➡¥128,000
●NEC PC-9801RX2……➡¥123,000
●NEC PC-9801VX21……➡¥100,000
●NEC PC-9801VM2(640K)……➡¥69,800
●NEC PC-9801UV2(640K)……➡¥71,000
●NEC PC-9801UV11……➡¥74,800
●NEC PC-9801NS20……➡¥143,000
●NEC PC-9801NS……➡¥105,000
●EPSON PC-286V-STD……➡¥84,800
●EPSON PC-286VE-STD……➡¥94,800
●EPSON PC-286VF-STD……➡¥103,000
●EPSON PC-386VR-STD……➡¥128,000

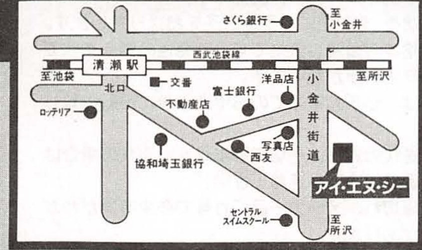
FM TOWNS各機種 超特価

下取交換表

(表にない機種はお気軽にお電話下さい。)
どんどん現金買取!!

製品名	FA2/U2	FS2/U2	FX2/U2	NS/T	NS/T40仕様	PC-486GR2/5	PC-486GF2/5	PC-386GS5/2	PC-386GE5/2	PC-386P
PC-9801DA2	¥88,000	¥40,000	−¥8,000	¥0	¥40,000	¥130,000	¥50,000	¥25,000	−¥35,000	−¥22,000
PC-9801RA21	¥100,000	¥52,000	¥4,000	¥12,000	¥52,000	¥142,000	¥62,000	¥37,000	−¥23,000	−¥10,000
PC-9801RS21	¥148,000	¥100,000	¥52,000	¥60,000	¥100,000	¥190,000	¥110,000	¥85,000	¥25,000	¥38,000
PC-9801RX21	¥178,000	¥130,000	¥82,000	¥90,000	¥130,000	¥220,000	¥140,000	¥115,000	¥55,000	¥68,000
PC-9801VX21	¥198,000	¥150,000	¥102,000	¥110,000	¥150,000	¥240,000	¥160,000	¥135,000	¥75,000	¥88,000
PC-9801NS/E	¥153,000	¥105,000	¥57,000	¥65,000	¥105,000	¥195,000	¥115,000	¥90,000	¥30,000	¥43,000
PC-9801NS	¥193,000	¥145,000	¥97,000	¥105,000	¥145,000	¥235,000	¥155,000	¥130,000	¥70,000	¥83,000
PC-286VE-STD	¥208,000	¥160,000	¥112,000	¥120,000	¥160,000	¥250,000	¥170,000	¥145,000	¥85,000	¥98,000
PC-286VF-STD	¥198,000	¥150,000	¥102,000	¥110,000	¥150,000	¥240,000	¥160,000	¥135,000	¥75,000	¥88,000
PC-386VG-STD	¥188,000	¥140,000	¥92,000	¥100,000	¥140,000	¥230,000	¥150,000	¥125,000	¥65,000	¥78,000
PC-386VR-STD	¥168,000	¥120,000	¥72,000	¥80,000	¥120,000	¥210,000	¥130,000	¥105,000	¥45,000	¥58,000

24時間中古ストックインフォメーション
0424-95-0616



●ご案内 **池袋より西武池袋線**
乗車約20分清瀬駅下車改札口を出て左手北口より徒歩2分

●お申し込み、お問い合わせは **0424・91・0181**(代)

FAX: 0424-91-8589

INC 有限会社アイ・エヌ・シー
〒204 東京都清瀬市元町1-13-33

●営業時間：平日11:00〜19:00/水・日・祭日12:00〜18:00
●各会社、官公庁様各様式にてお承り申し上げます。

お振込みは➡ さくら銀行清瀬支店 当座66697有限会社アイ・エヌ・シー

配送は➡ 入金確認次第発送します。着払可能。注文前に納期をご確認下さい。

送料は➡ 本州800円、その他1000円、離島は別途料金になります

アフターサービス➡ 1週間以内の初期不良は当社で確認後交換いたします。

PERSONAL COMPUTER HOUSE

DYNA パソコンハウス ダイナ

■商品の値段は全て税込み価格です!!



通販受付時間
AM11:00～PM7:00

〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よしだやビル2F

PC-9801シリーズ

商品名	割引価格
A列車で行こうIII(HD専用)	11,100
ELLE	5,850
F-19 ステルスファイター	9,600
アートジグソーVol.1･2･3	4,350
アーリーキングダム	9,600
アリスの館II	3,600
アルシャーク	7,350
エアーマネージメント	8,850
エアーコンバットII	6,600
栄冠は君にII	7,150
織田信長	7,350
CALII	5,850
KIGEN～輝きの覇者～	7,350
ガンダムアドバンスドオペレーション	7,350
キャラット	5,850
キミだけに愛を	5,850
ギディ	5,850
クイズ番長	5,100
コンチネンタル	6,600
きゃんきゃんバニープリミエール	5,850
機甲装神ヴァルカイザー	5,850
狂った果実	5,850
銀河英雄伝説IIDX+SET	9,600
風、スローダウン	7,350
JOKERII	5,850
SUZAKU	7,350
Super野球道	9,600
サイゴンV	9,600
サイレントメビウス	11,100
シャルム	5,100
シャレイドマジック	5,850
シャングリラ	5,850
シュバルツシルトIII	9,600
ジョシュア	7,300
ソードダンサー	7,350
三国志III	11,100
卒業 Graduation	8,850
DE･JAII	6,600
DORII	5,100
DPS SG SETIII	5,100
Dr. STOP	5,100
ティラムバラム	7,350
デッドオブザブレイン	6,600
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	7,350
ドラゴンナイトIII	5,850
ドラゴンピンク	6,600
太閤立志伝	7,350
大戦略IV	7,350
提督の決断	11,100
天下統一II	7,350
天下統一IIパワーアップキット	5,100
天神乱魔	5,850
闘神都市	5,100
信長の野望 武将風雲録	7,350
バクタ	5,850
フォボス	5,850
プリンセスメーカー	11,100
ペブルビーチの波濤	11,100
ふしぎの海のナディア	11,100
ぽっぷるメイル	7,350
秘密の花園	5,850
緋王伝	9,600
マーシャルエイジ	5,850
魔彩子雀	6,600
魔女っ子クミ	7,350
麻雀幻想曲	5,850
夢二	5,850
妖獣クラブカスタム	5,850
ライフ&デス	6,600
ランス 光を求めて	5,100
ランスII 反逆の少女たち	5,100
ランスIII リーザス陥落	5,100
レッサーメルン	7,350
レジオナルパワーII	7,350
ロードス島戦記 福神漬II	3,600
ロードス島戦記II	7,350
ロボクラッシュ	6,600

MSX2/Rシリーズ

商品名	割引価格
ELLE	5,850
伊忍道	7,350
CALII	5,850
キャンペーン版大戦略II	6,600
コンチネンタル	6,600
銀河英雄伝説IIDX+SET	9,450
シュバルツシルトII 帝国の背信	7,350
Dr. STOP	5,100
デッドオブザブレイン	6,600
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	6,550
闘神都市	5,100
信長の野望 武将風雲録	7,350
プリンセスメーカー	11,100
ヨーロッパ戦線	9,600
夢二	5,850
ランスII 反逆の少女たち(3.5")	5,100
ロードス島戦記 灰色の魔女	7,350
ロボクラッシュ	5,850

PC88SRシリーズ

商品名	割引価格
ヴェインドリーム	6,600
エメラルドドラゴン	6,600
伊忍道	7,350
ガゼルの塔	5,850
ガンダムタクティカルオペレーション	7,350
銀河英雄伝説IIDX+SET	9,450
元朝秘史	7,350
三国志II	11,100
ダイナソア	6,550
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	7,350
提督の決断	11,100
信長の野望 武将風雲録	7,350
ファングス	7,100
ボッキーII	6,600
ぽっぷるメイル	6,550
星の砂物語	5,100
ヨーロッパ戦線	9,600
ランスII 反逆の少女たち	5,100
ロイヤルブラッド	5,850

X68000シリーズ

商品名	割引価格
ELLE	5,850
F-15ストライクイーグルII	8,100
アクアレス	6,550
アリスの館II	3,600
アルシャーク	7,350
エイリアンシンドローム	4,700
エメラルドドラゴン	7,350
伊忍道	7,350
クイズ捕物帳	4,300
グラディウスII	7,350
棋太平68K	7,300
狂った果実	5,850
銀河英雄伝説IIDX+SET	9,600
サイレントメビウス	11,100
シュートレンジ	7,350
シムアース	9,600
ジェノサイドII	6,600
ジョシュア	7,300
三国志III	11,100
DE･JAII	6,600
DOR	5,100
DORII	5,100
DPS SG SETIII	5,100
Dr. STOP	5,100
デッドオブザブレイン	6,600
ドラゴンナイトIII	5,850
太閤立志伝	7,350
大戦略III'90	7,350
天神乱魔	5,850
闘神都市	5,100
信長の野望 武将風雲録	7,350
生中継68	7,350
パワーモンガー	9,600
ファイナルファイト	7,350
ポニオン	5,850
星の砂物語II	6,600
美少女通信	5,100
遥かなるオーガスタ	9,600
ヨーロッパ戦線	9,600
夢二	6,300
ランスIII リーザス陥落	5,100
レミングス	5,850
ロードス島戦記 灰色の魔女	7,350
ロイヤルブラッド	5,850

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引価格
AYA	6,600
A列車で行こうIII	11,100
ELLE	5,850
アフターバーナーIII	8,100
アリスの館CD	5,100
エメラルドドラゴン	8,850
オルゴール	9,600
栄冠は君にII	7,150
GAMEテクノポリススーパーコレクション	9,600
KIGEN～輝きの覇者～	7,350
銀河英雄伝説IIDX+TOWNSスペシャル	9,600
サイレントメビウス	11,100
シャングリラ	5,850
シムアース	9,600
ジョーカーI,II	6,600
スーパーリアル麻雀PII&PIII	8,850
スプラッターハウス	7,350
関ヶ原	9,600
DPS SG SETIII	5,100
Dr. STOP	5,100
ダイナソア	7,350
ダンジョンマスター	6,600
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	6,550
ドラゴンナイトIII	5,850
太閤立志伝	8,850
大戦略III'90	7,350
沈黙の艦隊	9,600
天神乱魔	5,850
闘神都市	5,100
ナイトメア	9,600
信長の野望 武将風雲録SW	8,850
ハイパークラシックオペレーション	7,350
パワーモンガー	9,600
ブランディッシュ	7,350
マーダークラブDX	7,350
メリーゴーランド	6,600
魔彩子雀	6,600
麻雀幻想曲	5,850
ヨーロッパ戦線	11,100
妖獣クラブ カスタム	5,850
ランスII 反逆の少女たち	5,100
ランスIII リーザス陥落	5,100
ルパン三世	7,350
雷電伝説	7,800
ワイアット	9,600

その他

商品名	割引価格
THE FILE MASTER(MSX2 3.5")	9,800
THE FILE MASTER(PC88)	12,800
THE FILE MASTER(PC98 5")	17,800
THE FILE MASTER(X68000)	12,800
WIZARDV3(PC98 5")	19,800
FORMULA 68K(X68000)	19,800
RATS&STAR98+(PC98 5")	16,800
COPY AID (PC98･X68K･PC88･MSX2)	2,350
TWINCOPY(PC98･X68K･PC88･MSX2)	2,500
N/Bフロッピーディスク(3.5" 2HD)	1,200
N/Bフロッピーディスク(5" 2HD)	550
HYPER CONTROLLER(PC/MSX/X68)	2,000
SS-10(PC98)	8,800

DYNA NET 開局のお知らせ

※中古ハード情報、買い情報。
ドンドンアクセスしてみて下さい。

TEL. 052-654-6631

限定大特価品

商品名	機種	
クラックス	(PC98 5" 3.5"/X68/PB88)	1,000円均一コース
ドキドキカードリーグ	(PC98 5" 3.5"/X68/PC88/MSX2 3.5")	1,000円均一コース
バーミリオン	(PC98 5" 3.5"/PC88)	1,000円均一コース
気分はばすてるたっち	(PC98 5" 3.5"/X68/PC88/MSX2 3.5")	1,000円均一コース
イミテーションは愛せない	(PC98/X68)	1,000円均一コース
トワイライトゾーン4	(PC98 5" 3.5"/X68/PC88/MSX2 3.5")	1,000円均一コース
水滸伝	(PC88 VA専用)	1,000円均一コース
ギャルウォーズ･きゃぴきゃぴるん	(PC88)	500円均一コース
忍者くん+エルギーザの封印	(MSX ROM)	500円均一コース

お申し込み方法【MBM(9月号)】

1.代金着払い ➡ 商品到着時、お金を係りの人に渡して下さい。

2.現金書留 ➡ ご注文の"商品名"お使いになっている"機種名"を記入したメモを※送料¥800+価格とともにお送り下さい。

※送料2本目以降は、1本につき¥200追加、7本以上は、何本でも¥2,000。

●1･2とも在庫確認の為、必ずお電話して下さいネ!

注意 商品開封後は、いかなる理由でも、返品・交換できかねますのでご注意下さい。

よくばり派のキミに
これでキマリだ！

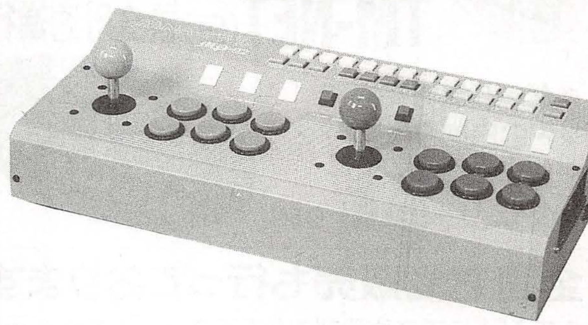
NEW

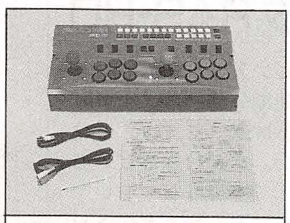
NEWコンセプトマシン

PANA TWIN

★対戦派のキミをガッチリサポート。'91よりも1P、2P間を20㎜もアップ。これで乱入もハンデなしだョ!!
★パーツは純製パネルと同じ物を使用。信頼性及び耐久性ともにGOOD!!
★これ1台でストⅡから麻雀までOK。最小限のスペースで何でも楽しめちゃうぞ!!
★S端子＆ビデオ対応なのでキミのスーパープレイがバッチリ録画できるのダ!!
★もちろんX68Kやマルチモニターのユーザーも別売ケーブルでRGBもクッキリOK!!このクオリティーでこのおねだん。

ストⅡから麻雀までこれ1台でOK!





付属品：ビデオコード、ステレオコード
調整棒、説明書

- 本体価格……………¥42,000
- ストⅡ対応ハーネス…¥3,000
- 麻雀ハーネス…………¥3,000

オプション

①RGBケーブル(21P、15P)……¥3,000
②麻雀ハーネス…………………¥3,000
③スト2対応JAMMAハーネス…¥3,000

- VHFユニット(近日発売) ¥3,000
- 各種ホビーゲームインターフェースカード ¥3,500より
スーパーファミコン用近日発売

さあ、キミもパナツインでアーケードゲームに **ジャストミート**

今月のお買得コーナー

- 源平討魔伝…………¥25,000
- A-JAX……………¥22,000
- エグゼドエグゼス…¥18,000
- ラスタンサーガ……¥25,000
- ジャイラス…………¥15,000
- 奇々怪界……………¥10,000
- エクセリオン…………¥5,000
- ドカベン………………¥5,000
- テラクレスタ…………¥5,000
- バズニック……………¥5,000
- スタジアムヒーロー…¥5,000
- ファイヤートラップ…¥4,000
- スーパーバスケット…¥3,000

★その他レアな基板、システムボード高価買い取りします。TELおまちしてます。

★ロムキット
- バーニング フォース…¥8,000
- フラッシュポイント…¥4,000
- レッスルウォー………¥4,000
- ブロクシード…………¥3,000

中古基板リスト

在庫基板NEWS
ほしいものがあるかもしれないよ？

FAXで24時間いつでもOK

クロネコヤマトの
伝言FAX

●取り出し方法●

コンビニなどのクロネコFAX
↓
ご利用をレジに
↓
受話器を耳に
↓
取出 ボタンを押す
↓

オフィスやご家庭のFAX
↓
受話器を耳に
↓
#8010(首都圏のプッシュ回線)又は0990-30-8010をプッシュ
↓
トーンの切り替えをする
トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す
↓
音声ガイダンスに従って5と#をプッシュ
↓

BOX番号(765 765 765と#)をプッシュ
↓
BOX番号を確認して#をプッシュ
↓
スタートボタンを押す
↓
CATCH終了

●お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010(フリーダイヤル まで

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律＋2,000円(一部地域を除く)

★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律＋500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

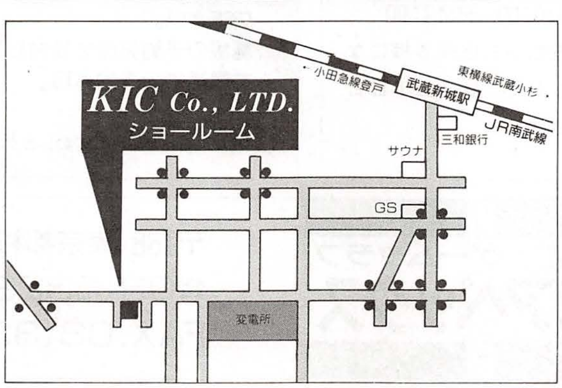
★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショウルームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店下さい！

ナムコシステム2用ヘッドフォンボックス



音にこだわる諸君に朗報！
君のシステム2が、今ステレオとなって響きわたる。
これで君も音楽マニアの仲間入りだ
限定につきお早めに！

システム2用ヘッドフォンボックス ¥4,000



営業時間 AM10:00～PM7:00(土曜日PM6:00マデ)
※日曜日定休日デス

〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅下車15分

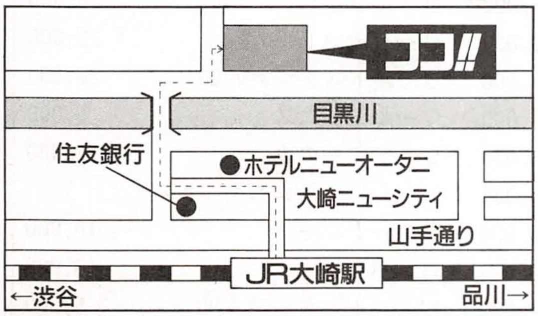
SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
住所が変わりました。
〒213
神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橋
TEL：044-754-7594
FAX：044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚とあてなラベルを同封のうえ上記のBM係までお申し込み下さい。

NEWゲームからレアゲームまで

JR大崎駅東口徒歩2分
本社倉庫バザールOPEN!
是非御来店下さい

待ってます!



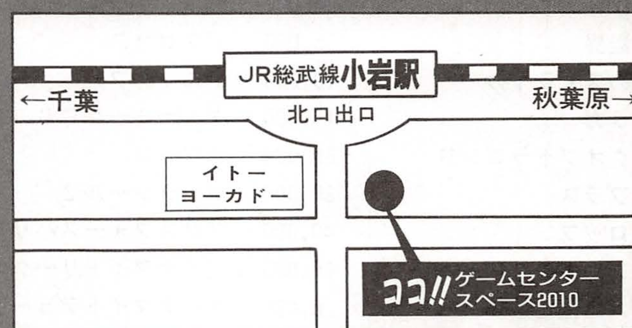
東京都品川区北品川5-6-23 営業時間PM1:00～PM7:00(水曜定休)

コンボコーナーもあるョ!!
中古基板も豊富に取揃え!!
COMBO AVもデモ中!!

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
――――――ぜひ、お立寄り下さい。

フロア350㎡にギッシリ!!
総武線小岩駅前にOPEN!!



東京都江戸川区西小岩1-23-9
●営業時間は深夜12時まで(年中無休)●中古基板のコンビニエンス!!

12トリガーボタン(ストII対応)も発売中!!

◎各タイプ共、下記の完成品価格の¥3,000増し。
機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX=“COMBO AV”★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155㎜)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオTV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ(取替もワンタッチ)
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格
“コンボAV” ストII仕様(12ボタン)は各3,000円増
● Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥34,000
● Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥29,000
● VRタイプ(上記両方対応+RF付)……………¥37,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

在庫豊富!!中古基板ニュース

24時間いつでもOK!!
クロネコヤマトの伝言FAX

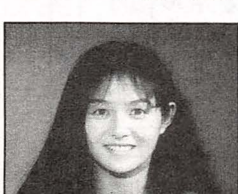
取り出し方法

コンビニなどのクロネコFAX
→ ご利用をレジに
→ 受話器を耳に
→ 取出 ボタンを押す

オフィスやご家庭のFAX
→ 受話器を耳に
→ #8010(首都圏のプッシュ回線)又は0990-30-8010をプッシュ
→ トーンの切り替えをする(トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す)
→ 音声とガイダンスに従って5と#をプッシュ

→ BOX番号(0354961046#)をプッシュ
→ BOX番号を確認して#をプッシュ
→ スタートボタンを押す
→ CATCH終了

お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター フリーダイヤル**0120-00-8010**まで



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです!

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047

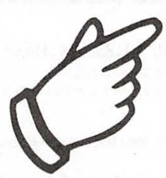
揃う、安い、スピード発送、の三重マルはここです。

タイトル	価格
アクトフェンサー	12,000
Rータイプ	20,000
1943	12,000
Xマルチプライ	25,000
エクセリオン	3,500
影の伝説	15,000
カプコンワールド	10,000
ガンフロンティア	65,000
火激	4,000
カダッシュ	25,000
奇々怪界	5,000
究極のストライカー	10,000
ギャラガ	15,000
キングオブドラゴンズ	80,000
ギャプラス	20,000
ギャロップ	40,000
クイズクエスト	60,000
クイズ三國士	8,000
クイズ殿様の野望	10,000
クイズ捕物帳	58,000
クイズ18禁	35,000
クラックス	5,000
功里金団	10,000
グロブター	30,000
グラディウスIII	30,000
源平討魔伝	20,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	80,000
西遊降魔録	8,000
サーカスチャーリー	6,000
サンダーフォースAC	13,000
トンマ	25,000
JuJu伝説	20,000
獣王記	15,000
四川省	5,000
ジッピーレース	6,000
シルクワーム	15,000
スプラッターハウス	40,000
スーパーバーガータイム	20,000
スパイナルブレイカーズ	15,000
ストリートスマート	15,000
ストリートファイター	60,000
スーパーコントラ	35,000
セイントドラゴン	25,000
戦場の狼	5,000
セルフィーナ	35,000
ゼクセクス	35,000
ソニックブーム	10,000
ダイナミックCC（P付）	30,000
タツジン	25,000
ダークシール2	87,000
タクスフォースハリアー	25,000
ダイナマイトリーグ	5,000
ダイナマイトデューク	15,000
ダブルドラゴン	10,000
DDクルー	45,000
ドッチボール	5,000
トライゴン	45,000
ドラゴンセイバー	80,000
ドラゴンニンジャ	25,000
ニュージランドストーリー	25,000
忍者龍剣伝	20,000
バーニングフォース	80,000
パラメデス	5,000
バルガス	10,000
パロディウスだ！	40,000
ハレーズコメット	35,000
プラスアルファー	30,000
ファンタジーゾーン	20,000
ミステリアスストーン	5,000
ラビリンスランナー	13,000
ラスタンサーガ2	20,000
レッスルウォー	15,000
レインボーアイランド（エクストラ）	25,000
ロボレス2001	13,000
ロボコップ	20,000
ロットランド	25,000
ワールドスタジアム90	26,500
ワールドテニス	5,000
ワードナーの森	7,000

〈ロムキット〉

タイトル	価格
ブロックシード	10,000
ロンパーズ	13,000
ワールドスタジアム90	5,000
妖怪道中記	7,000
メルヘンメイズ	16,000
スプラッターハウス	20,000
スーパーワールドスタジアム	15,000
オーダイン	18,000
バーニングフォース	7,000
ガンフロンティア	15,000
プラスアルファ	15,000
ゆうゆうのクイズでGOGO	10,000

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。



幻夢幻夢
（げむげむ）

株式会社ケイアンドユウ

フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855

TEL 06(783)7855

〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）

合計金額 10万円 以下の場合。

先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）

次のお支払い方法から選んで下さい。

①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。

合計金額 10万円 以上の場合

①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

テクナートサマーセール

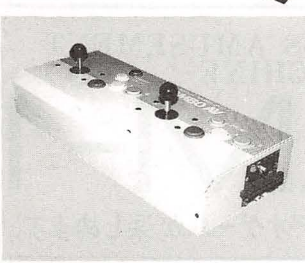
恒例のサマーセールです。今年は8月1日～8月31日まで中古基板を平常価格よりプライスダウンしてご奉仕いたします。

おまけに期間中に基板、コントロールBOXをお買いあげの方に抽選でCDラジカセ、ウォークマン、電子手帳やPCメイト、基板引換券、キャラクターTシャツなどをプレゼント!!

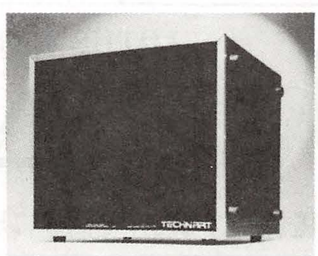
当選番号は誌上で発表いたします。

※8月9日～17日は夏期休暇とさせていただきます。
※バーゲン商品に関してはメンバーズカードのスタンプはありません。

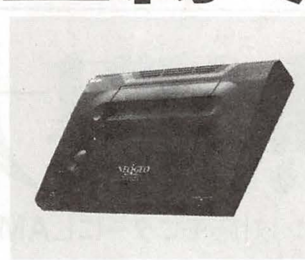
ゲームに金縛り!!



■COMBO AV
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ機能。ヘッドホン・TV・CRTからでも音声が出せます。高出力電源(5V 8A)で安定した画像。オートトリガーは、単独スピード切り替え可能。ビデオ出力のVタイプ￥34,000　RGB出力のRタイプ￥29,000　V＋RのVRタイプ￥36,000です。
6ボタンゲーム対応は￥3,000アップです。



■18インチRGBモニター　￥80,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。
縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
入力はアナログ21ピン及び15ピンです。
※類似品にご注意。



■NEO-GEOシステム
高品位なグラフィック/サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス、拡大/縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。
本体(コントローラ付)￥48,800
ゲームカセット￥13,800～
ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売。



■パナツィン
6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。ビデオ/S端子標準対応RGBケーブル(15PIN・21PIN)別売
本体￥42,000　RGBケーブル￥3,000

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

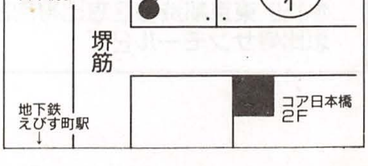
注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間：AM10：00▶PM8：00
日・祭日は休みです!!



TEL06-644-0554

電話受付10:00～19:30/FAX06-644-6077(24時間)

極限までのこの安さ!!他店と比べる必要なし!!

代金引き換えOK! 超低金利ローンOK!!

新品超特価コーナー

本　体	（税込）
PC-H98モデル80/U80-002	各¥383,000
PC-H98モデル90/U90-002	各¥586,000
PC-H98Sモデル U8-002	¥318,000
PC9801FA2、FA/U2	各¥289,000
PC9801FA5	¥345,000
PC9801FA7、FA/U7	各¥425,000
PC9801FS2、FS/U2	各¥232,000
PC9801FX2、FX/U2	各¥186,000
PC9801NS/T	¥195,000
PC9801NS/T40	¥259,000
PC9801NS/T80	¥280,000
PC9801NL	¥164,000
PC9801UF、UR	各¥142,000
PC9801CS2	¥253,000
PC9801NC	¥389,000
PC9801NC40	¥452,000
PC-286LP(PC ONE)	¥116,000
PC-286PCクラブ	¥ 90,000
PC486GR5/2	各¥325,000
PC486GF5/2	各¥249,000
PC-386GS5/2	各¥245,000
PC-386GE5	¥186,000
PC-386GE3	¥198,000
PC-386NWR2	¥171,000
X68000プロII	¥129,000
X68000スーパーHD(80M)	¥204,000
X68000XVI	¥228,000
X68000XVI-HD	¥333,000
X68000コンパトXVI	¥205,000
タウンズIIUX20+KB101A	¥196,000
タウンズIIUX20+KB101A+KB501	¥205,000
タウンズIIUX20+KB107	¥212,000
タウンズIICX20+DP533+KB101A	¥277,000
CX20+DP535+KB101A+KB501	¥300,000
タウンズIICX20+DP535+KB107	¥304,000
パナソニックFS-AIGT	¥ 69,000
IBM PS55ノート5523-SV8	¥279,000
マッククラシックII 純正4MB/HD40	¥188,000
マックIISi純正5MB/HD80+キーボードII(J)	¥388,000

モニター	（税込）
NEC KD-854N	¥ 45,000
NEC KD-1521	¥ 58,000
NEC KD-1511	¥ 78,000
NEC KD-881	¥ 73,000
NEC TV353	¥ 56,000
シャープ CU-14KD	¥ 46,000
シャープ CU-14FD	¥ 38,000
シャープ CU-21HD	¥103,000
シャープ CZ-606D	¥ 59,000
シャープ CZ-614D	¥ 98,000
三菱 RD-1498	¥ 57,500
三菱 XC-98V3	¥ 50,000
三菱 XC-1498CII	¥148,000
三水PD-14M	¥175,000

プリンター	（税込）
NEC PR201-80LA	¥180,000
NEC PR101-T103	¥ 69,000
NEC PR201-63	¥ 86,000
NEC PR101/T67	¥ 59,000
NEC PR201-63A	¥107,000
NEC PR101/T165	¥ 82,000
キャノン BJ15V	¥ 63,000
キャノン BJ10V カスタム	¥ 46,000
キャノン BJ10V セレクト	¥ 52,000
ブラザー M1724Pα	¥ 48,000
YHP HPDeskjet 505J	¥ 69,000
エプソン AP1000PC	¥ 68,000
エプソン LP2000	¥135,000
パナソニック FS-PC1	¥ 47,500
スター JR200CL	¥ 60,000

ディスク	（税込）
キャラベル AV-100FR/P	¥ 65,000
キャラベル AV-200FR/P	¥ 90,000
キャラベル AV-040SXE	¥ 41,000
キャラベル AV-080SXE	¥ 55,000
キャラベル AV-125SXE	¥ 79,000
緑電子 ドータA120	¥ 71,000
緑電子 ドーダA100	¥ 69,000
緑電子 ビルトN40	¥ 44,000
緑電子 ビルトN80	¥ 58,000
緑電子 ビルトN120	¥ 79,000
エレコムEN-125	¥ 80,000
ICM MO-3120+接続キット	¥161,000
ICM FT-120,100N,FB/DB	各¥ 83,000
ICM FT-180FB,DB,インター180FE-FB,GE	¥102,000
ICM シーフラット80	¥ 81,000
ICM インター120FE,100FN,120GE	各¥ 83,000
ICM FT-240FB,DB,インター240F,FB,G	各¥120,000
ICM パックE120	¥ 89,000
テクノジャパンPD125EX	¥ 72,000
アキュレート F-31(3.5"・1FD)	¥ 16,000
アキュレート F-32(3.5"・2FD)	¥ 25,500
アキュレート FD50S(5"・1FD)	¥ 23,000
アキュレート FD50W(5"・2FD)	¥ 35,000

周辺機器	（税込）
(スキャナー)シャープJX100S	¥ 42,000
(スキャナー)エプソンGT-6000	¥120,000
(モデム)オムロンMD96FB5V	¥ 60,000
(モデム)マイクロコアMC24PA5	¥ 20,000
(マウス)NEC PC9872R	¥ 7,900
(マウス)MM801(200カウント)	¥ 1,800
(マウス)M-400(1～800カウント)	¥ 3,900
(増設ラム)メルコEMJ・4000R	¥ 29,000
(ノート用ラム)NEOS GOLD98-2M	¥ 14,000
(ノート用ラム)NEOS GOLD98-4M	¥ 25,000
(FS-FX用ラム)FS34-8M	¥ 46,000
(FA用ラム)EFA-4000	¥ 26,000
(NST用ラム)ENT-6000	¥ 32,800

(MIDI)ローランド製品	定価の83%
(ハイレゾボード)I・O GA-1024i+OP1	¥55,000
SNE NS/T, E用CRTアダプター	¥ 6,000
インテル オーバードライブプロセッサ	¥85,000

ワープロ	（税込）
キャノンα70	¥ 82,000
NEC 文豪ミニ7SX	¥150,000
NEC 文豪ミニ7SD	¥120,000
NEC 文豪ミニ5SX	¥116,000
NEC 文豪ミニ5Si	¥106,000
パナソニック UIP611	¥145,000
シャープ WD-A551	¥128,000
オアシス 30AX301	¥143,000
カシオ HW-9800HR	¥ 98,000

ワープロその他各社取扱中!!

- 商品は全て新品!もちろん"メーカー保証書付"です!
- 初期不良の場合、即交換いたします。
- 商品在庫及び価格は常に変動しておりますので必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他パソコン関係あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取もOK!!TEL、ハガキ、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!500万円まで即金、超高価にて買取ります!!

中古品コーナー　（税込）

中古機種	買取り価格	販売価格
PC9801FA2/FAU2	245,000～	265,000～
PC9801DA2/DAU2	215,000～	235,000～
PC9801DS2/RS21、ES2(2万円安)	165,000～	185,000～
PC9801RA21/RA2(3.5万円安)	195,000～	218,000～
PC9801DX2/DXU2	135,000～	155,000～
PC9801RX2/RX21(1万円高)	115,000～	135,000～
PC9801VX2/VX21(1万円高)	90,000～	110,000～
PC9801VM2/VM21、VM11(2.5万円高)	50,000～	75,000～
PC9801DO/DO+(3万円高)	90,000～	110,000～
PC9801UX21/EX2(2万円高)	100,000～	120,000～
PC9801UV2/UV11(2.5万円高)	50,000～	75,000～
PC9801UF	95,000～	115,000～
PC9801ノート	55,000～	75,000～
PC9801NS/E(NS/Tは1.5万円高)	140,000～	160,000～
PC9801NS、NS20(2万円高)	95,000～	115,000～
PC9801NV	90,000～	110,000～

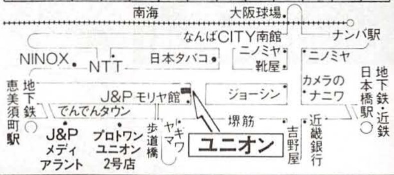
中古機種	買取り価格	販売価格
PC9801LV21/LV22(1万円高)	50,000～	68,000～
PC286L/LE(1万円高)	50,000～	68,000～
PC286BOOK/LS(1.5万円高)	65,000～	85,000～
PC286クラブ、US/UX(1.5万円高)	65,000～	80,000～
PC286V/VE、VF(1.5万円高)	75,000～	90,000～
PC286VS、VG/VJ(1万円高)	100,000～	115,000～
PC386VR/M/P	140,000～	160,000～
PC386GE/GS(5万円高)	145,000～	165,000～
ダイナブックJ3100SX001	80,000～	100,000～
PC8801FA、MA、MA2、FE、FE2、FH、MH	10,000～	20,000～
MSX2 AI-F/FI-XD	18,000～	30,000～
MSX2+AI-WX/FI-XDJ	20,000～	33,000～
MSX2+AI-WSX/FI-XV	23,000～	36,000～
MSXターボR AI-ST/GT(1万円高)	30,000～	48,000～
MSX用ディスクドライブ	10,000～	22,000～
X68K 600C/ACE/PRO	85,000～	105,000～
X68K エキスパートII/スーパー	120,000～	140,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D	40,000～	55,000～
X68000CRT 603D/604D/606D	30,000～	40,000～
X68000XVI(コンパクトは3万円安)	185,000～	205,000～
X68000用40メガハードディスク	20,000～	40,000～
FMタウンズII UX20+キーボード	160,000～	175,000～
FMタウンズ2セット(2Fは2万円高、20Fは3万円高)	100,000～	130,000～
40メガハードディスク(80メガ以上は2万円up)	20,000～	35,000～
PC KD854/854N/853/853N	20,000～	33,000～
400ラインアナログモニター(TV付は1.5万円高)	15,000～	30,000～
MSX用HBP-FIC/FS-PCI(1万円高)	12,000～	25,000～
スーファミ（ゲーム機のことならプロトワン☎649-4080へ!!）	10,000～	15,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です　その他多数格安にて販売中です　お問合せ下さい

■お振り込み先
大阪厚生信用金庫
本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク



Union Computer Network

ユニオンコンピュータネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可 品物がついてからお金を払うこともできます。 全品保証付、初期不良は交換します。

代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	小800	中1200	大1500
代引手数料	1個に付1500		

※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5" or 3.5")シリーズ

各12,200円三国志III, ふしぎの海のナディア, 将棋聖天, プリンセスメーカー, サイレントメビウス, らんま1/2, グロス・ドイチュランド, ペブルビーチの波濤, AIII・HD版, 遥かなるオーガスタHD版, プリズム98, 各10,580円ドラゴン創世紀, Mr・プロ野球パーフェクト, 天舞-三国志, 銀河英雄伝説IIDX+Set, 緋王伝, シムアース, シュヴァルツシルトIII, BIG HONOUR, F-19スティルスファイター, マイト&マジックIII, 魔京伝, アーリーキングダム, 財閥銀行, 銀河英雄伝説III, SUPER野球道, サルゴンV, パワーモンガー, ウィザードリーB・C・F, #V, ザ・スーパーラスベガス・II, 地球防衛少女イコちゃん, MS-DOS Ver. 5.0基本, 各9,780円WOLF PACK, 卒業～グラデュエーション, 9,120円スペースクエストV, キングクエストIV, アトラス, 各8,930円F15ストライクイーグルII, レッドストームライジング, 各8,480円続・ダンジョンマスター, キャッスル, 雀豪III, クラシックロード1, アイオブザ・ビホルダー, MS-DOS Ver3.3D基本, アンジェラス2, ハスラー2055, シークレットオブシルバーブレイズ, 各8,100円ドラゴンスレイヤー英雄伝説II, 大戦略IV, テイラム・バラム, ぽっぷるメイル, レッサーメルン, ソードダンサー, パワーシンガー, レジオナルパワーII, 機動戦士ガンダムアドバンストOP, ロードス島戦記II, ジョシュア・アルシャーク, KIGEN, エメラルドドラゴン, ブランディッシュ, ダイナソア, アドバンストロードモナーク, 大戦略マルチエディタSP, フィフスエレメント, アルミスト, 麻雀三国志演義, 雀皇登龍門II, 将棋, 麻雀王伝説, レジェンドオブシャリス, 戦手必勝, 織田信長, 信長の野望武将風雲録, 92エキサイティング野球道PLUS, スザク, ダークレイスII, アマランス2, エイプハンターJ, 蘭丸, 風・スローダウン, 魔法少女りな, スーパーバトルスキンパニック, 各7,380円DEAD OF THE BRAIN-死霊の叫び, 星の砂物語2, 人形使い, 宇宙冒険少女NAMI, 華麗なる人生, ビーストII, FALL, ムーンミスト, クインティアロード, コンチネンタル, ライフ&デス, DE・JAII(一般or成人向), ロボクラッシュ98, 電脳学園・II・III, 麻(彩子)雀, ブルトンレイ, エアーコンバットII, プラネットフォール, 風へ, ドラゴンピンク, 天舞リミテッド, 電撃ナース, マスターオブモンスターズII, ファーストクィーンII, プリンスオブペルシャ, イースIII, ブライ上巻, 各6,630円狂った果実, アルファダイン, プレゼント, MY EYES, ヌーク, PREMIUM, 雀OH!クエスト, 夢二, PHOBOS(フォボス), 国立機動船体RIPSV, KISS, シャレイドマジック, まーぶる・まぢっく, ハテナ?の大冒険, ドラゴンナイトIII(成人版), マーシャルエイジ, レッスルエンジェルス, ポッキー, 秘密の花園, 妖獣クラブカスタム, ギゼ!, STRUSH, ミラージュ, CALII, ジョーカーII, 天神乱魔(成人・一般), 君だけに愛を, ELLE, シャングリラ, アルテミス, バクタ, プレゼント, 新宿物語, キャンキャンバニープルミエール, ポニオン, レミングス, 今日もキャンパス花乱満, 性感警備淫レズコップ, エコロジーマジック, 各5,830円DOR, DORパート2ランスIII・II, ピンクソックス8号, ブランマーカー, 2069AD, 闘神都市, ドラゴンナイト, DE-JA, 花札物語, REY-GUN, 美少女大図鑑, 卒業写真・美姫, うるま, Dr・STOP, 舞(まい), 花よりダンゴ, DPS・SG・SG set2・3, 美少女通信～CHATの…, クリスタルクエスト, シャルム, 天下統一パワーアップ, 各3,380円まなみのどこまでイクの, 4,180円アリスの館2, 各2,460円ピンクソックス1～3(4～7は3,180円), 各2,580円ディスクステーション98#6～#14,

FM-TOWNSシリーズ

各13,800円三国志III, 三国志II, 提督の決断, 各12,200円サイレントメビウス, ヨーロッパ戦線, 各10,580円ワイアット, ナイトメア, 指輪物語, 極, 斬IIタウンズSP, 関ヶ原, 沈黙の艦隊, シュヴァルツシルト, 銀河宇宙オデッセイ2, シムアース, パワーモンガー, 銀河英雄伝説IIDX+, バトル, ポピュラス, オルゴール, 遥かなるオーガスタ, ウルティマVI, ウィザードリーB・C・F, 桃源郷, GAMEテクノポリス・スーパーコレ1, ハイパープラネット, 各9,730円エメラルドドラゴン, 太閤立志伝, ノスタルジア・スーパーリアル麻雀PII&PIII, 伊忍道打倒信長, 武将風雲録, ガンシップ, 各8,980円アフターバーナーIII, アトラス, KID PIX, 各8,480円シャドー・オブ・ザ・ビースト, 雷電伝説, 続・ダンジョンマスター, ヒーロー・オブ・ランス, AD&Dドラゴンオブフレイム, ロケットレンジャー, 各8,100円KIGEN, スプラッターハウス, マーダークラブDX, プリンスオブペルシャ, トラフィックコンフュージョン, ブルー, ウルティマIV, V, ダイナソア, ブランディッシュ, ロードモナーク, ブライ上巻, 下巻, サークII, キングクエストV, 大戦略III'90, ロイヤルブラッド, リンケージ, サイバーシティ, イメージファイト, ファイナルブロー, ベストプレーベースボール, ターボアウトラン, ギャラクシーフォースII, タイトーチェイスHQ, 銀河宇宙オデッセイ, ハイパー・クラシックオペレーション, スーパーシューティングTOWNS, CGシンジケート, おばあちゃんの知恵袋, イラスト百科, 各7,980円栄冠は君に2, 機甲師団, 各7,380円レインボーアイランド, ライフ&デス, ミラージュ, DEJAII(成人・一般), CAL, オーサム, Loom, メモリーズ, メリーゴーランド, ジョーカーTOWNS, シャーロックホームズ探偵, バトルチェス, 星の砂物語1・2パック, 魔(彩子)雀, シムシティ, インフェステイション, 各6,630円レミングス, Air Warrior, 麻雀幻想曲, セブンカラーズ, ポニオン, ドラゴンナイトIII, 天神乱魔(一般or成人), 麻雀クリニック増刊号, ELLE, シャングリラ, 妖獣クラブカスタム, 各5,830円ランスIII・II・I, アリスの館, 2069AD, 闘神都市, DPS・SG・SG set2・3, DOR, 花よりダンゴ, クイズ番長, Dr・STOP, (4,980円D・P・S), (5,120円キャンキャンコレクション), (2,250円フリーウエア5), (2,680円フリーウエア4), (28,680円Windows MME), 21,200円F-BASIC386V1.1, 36,000円BASIC386コンパイラ, 14,800円ハイパーNOTE, 24,600円Cyber Animater, 46,300円Z's STAFF PRO, 29,800円パーソナルモデム2400FII, 16,300円MUSIC PRO, MIDI版は32,800円, 32,800円High Cコンパイラ, 24,500円TURBO C2.0

X68000(5" or 3.5")シリーズ

各12,200円三国志III, ふしぎの海のナディア, サイレントメビウス, 将棋聖天, 提督の決断, 各10,580円シムアース, 銀河英雄伝説IIDX+Set, ヨーロッパ戦線, リーディングカンパニー, 沈黙の艦隊, 各8,480円バトルテック, ウルティマV, VI, イース, ライジングサン, バトルチェス, 実戦ビリヤード, 各8,100円ファイナルファイト, グラディウスII, 闇丸, ヴェルスナーグ戦乱, 太閤立志伝, 大戦略III'90, プロサッカー68, 生中継68, シュートレンジ, ARMIST, 武将風雲録, ムーンクリスタル, 出たなツインビー, CP版大戦略II, アルシャーク, 8,980円F-15ストライクイーグルII, (6,280円スターウォーズ), 各7,680円スーパーハングオン, キャメルトライ, 熱血・サッカー編, 各7,380円星の砂物語2, ファランクス, コンチネンタル, クインティアロード, ワールドスタジアム, ワールドコート, ジェノサイドII, アクアレス, ラグーン, 華麗なる人生, BEAST2, デッド・オブ・ザ・ブレイン, 各6,630円マーシャルエイジ, 天神乱魔, スコルピウス, 全開電飾, 煩脳予備校・2, アルテミス, 新宿物語, 夢二, 麻雀幻想曲, イマージュ, MY EYES, ELLE, シャングリラ, 秘密の花園, ポニオン, 狂った果実, CALII, ギゼ, ドラゴンナイトIII, 各5,830円DPS・SG, SG set2・3, ランスII・III, KIDS SAP特殊警察II, エクスタリアン, レビュー, Dr・STOP, Dorパート2, DE-JA, 花よりダンゴ, RAY-GAN, ドラゴンナイト, CANNON SIGHT, 5,120円エイリアンシンドローム, 4,680円苦胃頭捕物帳, 4,980円バーディワールド, 2,600円ナグドライブ, 47,800円Z'sSTAFF PRO68K Ver3.0, 各16,800円テラッツオ, プリントショップVer2.0, マジックパレット, 11,200円SX-WINDOW V2.0, 各24,500円MUSIC PRO MIDI, MUSIC Studio, 32,800円Mu-1Super, 37,800円CコンパイラVer2.0,

MSXシリーズ

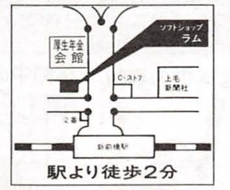
各12,200円プリンセスメーカー, 三国志II, 提督の決断, 各10,580円ヨーロッパ戦線, 銀河英雄伝説IIDX+set, らんま1/2飛龍伝説(ターボR専用), 各8,100円伊忍道, 武将風雲録, 幻影都市(ターボR), 各7,380円アウターリミッツ, 華麗なる人生, デッド オブ ザ・ブレイン, ビースト2, ウルティマIII, エメラルドドラゴン, D・S#32, コンチネンタル, キャンペン版大戦略II, ポッキー2, 各6,630円ジョーカー・II, ELLE, 秘密の花園, ドラゴンナイトII, ギゼ!, ガゼルの塔, 狂った果実, 各5,830円ピンクソックス8号, 美少女写真館・美姫, CAL, ランス・II, 舞, サナトス, 闘神都市, F1道中記, ディスクステーションファイナル#32号(特価), 毎日がえっち, ドラゴンナイト, エクスタリアン, D・P・S SG・set2, 3, Dr・STOP, ポッキー, DE-JA, RAY-GUN, ドラゴンクイズ, イルミナ, 各4,220円スーパーピンクソックス, YUKAのフシギな体験, 各3,330円ピーチアップ1～8号, ロードス島福神漬, 各3,180円ピンクソックスマニア, ドシフンスペシャル, 各2,460円ピンクソックス1～3号, (4～7号各3,180円), 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 29,800円HAL NOTE, 16,800円msx C Ver1.1, 25,800円μSIOS, 16,900円μPAC, 10,280円msx Data Pack, 3,080円msx-C入門上下, 12,580円msx DOS2TOOLS, G-CALC, View CALC, 各8,330円msx view V1.21, MIDIコン, 17,350円μNOTE Jr, MIDIサウルス,

NEO・GEO-ネオジオ

各16,300円戦国伝承, バーニングファイト, キングオブモンスターズ, あしたのジョー伝説, 各17,900円クロスソード, エイトマン, サッカーブロール, クイズ迷探偵ネオ&ジオ, ミューテイションネイション, ロボアーミー, 18,600円ラストリゾート, 15,800円ASOII, 19,300円餓狼伝説, アンドロデュノス, フットボールフレンジー, ベースボールスターズ2, 20,800円キングオブモンスターズII, ワールドヒーローズ, 5,800円コントローラー, 2,800円メモリーカード,

ハード・周辺機器

12,800円セガメガドライブ, 19,800円スーパーファミコン, 43,800円PCエンジンDUO, 33,800円スーパーCD-ROM², 39,800円NEO-GEO, 34,800円MEGA CD, 8,980円ゲームボーイ, 6,280円ストII用コントローラー(ホリ電製), 5,180円XE-1・ST2, 8,320円XE-1PRO, 4,280円XMD-1 RGB, 2,330円XHE-3, 29,800円モデムMD24FB5V(オムロン), 22,800円2400ボー クラス5 モデム, ラム特価-サウンドキャンバス, ミュージ郎300, 500, 各980円(5"2HD10枚)マクセル, スリーエム, データライフ, (ノーブランド5"2HD700円), 3.5"HD1枚120円, 3.5"DD1枚150円,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(郵便振替の方は通信欄に記入)口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
  - 代金引換の方は送料の他に320円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 送料は1本以上、500g以下360円、1kg以下670円、1kg以上980円、多い場合は返金します。
  - 宅急便での代金引換は別途料金になります(1,050円～1,500円)。
  - その他取扱い品・マッキントッシュ、PC88、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器
- 営業時間　火曜～金曜10:30～20:00、土曜11:00～20:00、日祭10:00～19:00
  定休日　祭日を除く毎月曜日　9月1日よりは火～金12:00～20:00。
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369

〒371 前橋市新前橋町17-13

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

2ページ目

今月の激安新品

NEC PC-8801MC2

新品 75%引 ワープロソフト「P1」プレゼント!

定価￥199,000

特価￥48,000

- 大容量CD-ROM搭載
- 音楽用CDの再生も出来ます
- サンプリング機能付ステレオFM音源内蔵
- 人気の88用ゲームソフトが使えます

回数	1回目	2回目以降
6回	￥9,154	￥8,700
10回	￥5,537	￥5,400
15回	￥4,156	￥3,100

クレジット表は、消費税込の価格です

SEGA テラドライブ モデル3

専用カラーモニターセット

新品 57%引

定価￥327,800

特価 DOS/V ￥138,000

- 80286&68000のツインCPU搭載
- DOS V MS-Windows対応
- IBM PCホート搭載!世界のソフトが動く
- セカメカドライブ(ゲーム機)内蔵
- 30メガハードディスクと3.5インチディスクを搭載
- 専用のカラーモニターとセットで激安販売中

回数	1回目	2回目以降
15回	￥11,508	￥10,600
24回	￥8,147	￥7,000
36回	￥8,307	￥4,900

クレジット表は、消費税込の価格です

Macintosh LC セット

マッキントッシュLC(RAM 2MB, HD 40MB) 定価￥368,000

12 カラーRGBモニター 定価￥100,000

税別定価合計 ￥468,000

新品 39%引

特価￥285,000

- 新品限定4セット限り
- カラーMACを激安販売!
- 40メガハードディスク内蔵
- アップルキーボード付属

回数	1回目	2回目以降
24回	￥15,824	￥14,500
36回	￥10,841	￥10,300
60回	￥11,238	￥6,800

クレジット表は、消費税込の価格です

新品商品特価表

この特価表は8/1現在の価格です。(特価には消費税3%は含まれておりません)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801FA2(FA/U2)(限定特価品)	458,000	288,000より
NEC PC-9801FS2(FS/U2)(FM音源搭載)	348,000	238,000より
NEC PC-9801FX2(FX/U2)(FM音源搭載)	278,000	189,000より
NEC PC-9801DX2(DX/U2)(限定特価)	318,000	179,000
NEC PC-9801CS2(カラーモニター一体型)	398,000	258,000より
NEC PC-9801UF(UR)	218,000	155,000
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、限定)	348,000	179,000より
NEC PC-9801NL	238,000	169,000
NEC PC-9801NC(カラー液晶)	598,000	385,000より
NEC PC-9801NS/T	288,000	199,000より
NEC PC-9801NS/T40(40メガHDD内蔵)	398,000	258,000より
NEC PC-9801NS/T80(80メガHDD内蔵)	458,000	295,000より
NEC PC-98DO+	278,000	199,000
NEC PC-8801MC2(CD搭載、ワープロソフトP1プレゼント)	199,000	48,000
エプソン PC-286C-STD(PC-CLUB)	168,000	89,800より
エプソン PC286VJ-5(STDタイプ)	228,000	165,000
エプソン PC386Note-WR2(限定特価)	278,000	169,000より
エプソン PC386Note-W1B(40メガHDD内蔵、限定特価)	418,000	238,000
エプソン PC386BOOK-L-STD(限定特価)	378,000	179,000
エプソン PC386GE-5B(40メガHDD内蔵)	428,000	288,000
エプソン PC386GE5(GE2)(限定特価)	298,000	178,000より
エプソン PC386GS5(GS2)(限定特価)	398,000	238,000より
エプソン PC386P	268,000	195,000
エプソン PC486GF5(GF2)	348,000	249,000より
エプソン PC486GR5(GR2)(ハイレゾ/標準装備)	458,000	325,000より
富士通 FMタウンズⅡUX20	288,000	激安
富士通 FMタウンズⅡCX20	333,000	激安
富士通 オアシスポケット1(ポケットワープロ、システム手帳機能付)	128,000	79,800
シャープ CZ634C(X68K・XVI)	368,000	265,000
シャープ CZ644C(X68K・XVI-HD)	518,000	369,000
シャープ CZ604C(X68K・SUPER)(限定特価)	348,000	178,000
シャープ CZ623C(X68K・SUPER-HD)(限定特価)	498,000	218,000
シャープ CZ674C(X68K・Compact-XVI)	298,000	238,000
アップル マッキントッシュLC(2MB/HDD40)+専用カラーCRT(限定)	468,000	285,000
SEGA テラドライブモデル1(専用カラーモニターセット、限定)	227,800	99,800
SEGA テラドライブモデル2(専用カラーモニターセット、限定)	267,800	115,000
SEGA テラドライブモデル3(専用カラーモニターセット、30メガHDD付)	327,800	138,000
パナソニック FS-A1-GT(MSX turboR)	99,800	79,800
カラーディスプレイ		
NEC PC-KD1511(0.28、フラット15インチ)	118,000	82,800
NEC PC-KD1521(0.31、フラット15インチ)	89,800	64,000
NEC PC-KD882(0.31、15インチ、限定)	89,800	59,800
NEC PC-KD854N(0.39、14インチ、限定)	84,800	49,800
NEC PC-TV454(0.35、TVチューナー内蔵)	128,300	85,800より
NEC C14-R27(ビデオ入力付TV、リモコン付)	オープンプライス	35,800
シャープ CU-14KD(0.28)	89,800	48,000
シャープ CU-14FDB(0.31)	74,800	39,800より
シャープ CZ606D(X68専用ディスプレイ)	79,800	59,800
シャープ CZ607D(X68専用ディスプレイTV)	99,800	75,000
シャープ CZ613D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付、限定)	135,000	89,800
シャープ CZ614D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135,000	99,800
三菱 XC-1498CII(0.28)	107,000	49,800
三菱 XC-98V3(0.28、480ドット対応可能)	128,000	76,800
三洋 CMT-A14F1(MSX2+以降用)	64,800	39,800より
三洋 CMT-A14H2(0.31)	84,800	44,800より
ハードディスク		
NEC PC-HF103B(100メガHDD+3.5FD、SCSI I/F付)	157,000	108,000より
テクノジャパン PD-125EX(125メガ、98用SCSI I/F付)	108,000	75,800より
テクノジャパン PD-200EX(200メガ、98用SCSI I/F付)	138,000	95,800より
テアック HD-101A(100メガ、98用SCSI I/F付、限定)	128,000	69,800
緑電子 DOODA-A-100(100メガ、98用SCSI I/F付)	118,000	69,800より
ロジテック LMO-300(98用SCSIケーブルセット、光磁気ディスク)	228,000	169,000
ロジテック LHD-S100NP(FA/FS/FX用内蔵SCSI 100メガ)	99,800	69,800より
アルトス バース100FN(FA/FS/FX用内蔵SCSI 105メガ)	99,800	65,800より
テクノジャパン TR-40NST(98NS/T、NC用内蔵40メガ)	69,800	49,800より
コニック MI-N80(98NS/T、NC用内蔵80メガ)	118,000	59,800より
コニック MI-N125(98NS/T、NC用内蔵125メガ)	136,000	79,800より
コニック MIB-248C(MI-Nシリーズデスクトップ用I/Fボード)	30,000	22,500
コニック KN-3(98ノートシリーズ用マルチディスクI/Fユニット)	47,000	34,000
コニック VIP-120C(117メガ、98用SCSI I/F付)	112,000	75,800
ジェフ GE-120(FA/FS/FX用内蔵SCSI 120メガ)	108,000	69,800より
ジェフ GE-240(FA/FS/FX用内蔵SCSI 240メガ)	148,000	98,000より
漢字プリンター		
NEC PC-PR1000/2(トナーセット、レーザープリンター)	227,000	155,000
NEC PC-PR201/63(136桁、ドット)	125,000	87,800
NEC PC-PR201/63A(136桁、カラー、ドット)	158,000	115,000
NEC PC-PR201/80LA(136桁、カラー、ドット)	275,000	185,000より
NEC PC-PR150T(80桁、カラー、熱転写)	64,800	49,800
NEC PC-PR101/63(80桁、ドット)	115,000	79,800
NEC PC-PR101/T67(80桁、カラー、熱転写)	84,800	59,800
NEC PC-PR101/T103(80桁、カラー、熱転写)	99,800	69,800
NEC PC-PR101/T165(80桁、カラー、高速熱転写)	120,000	84,800
NEC PC-PR150N(ノートサイズ、A4熱転写)	69,800	49,800
NEC PC-PR201/TC100(カセット給紙カラー、熱転写)	168,000	119,000
キヤノン LBP-A404E(A4サイズレーザープリンター)	238,000	168,000
キヤノン BJ-10Vセレクト(A4、インクジェット)	79,800	52,800
キヤノン BJ-330J(Vシートフィーダー付)(136桁、インクジェット)	228,000	149,000
スター JR-200CL(136桁、カラー、ドット)	134,800	68,000
エプソン LP-2000(A4サイズレーザープリンター)	198,000	135,000
エプソン AP-1000(PC)(80桁、カラー、熱転写)	99,800	79,800
エプソン AP-300(ノートサイズ、A4、熱転写)	59,800	48,000
ICM AB-01P(48ドット熱転写、98ノート用)	68,000	54,800
ICM RB-01P(小型水平インサータ式)	39,800	32,800
富士通 FM-PR353G(136桁ドット式、限定品)	138,000	79,800
富士通 FM-PR204B(80桁熱転写式)	80,000	39,800
富士通OA シティライター-PR-40T(136桁ドット式)	120,000	89,800
富士通OA シティライター-PR-41T(80桁ドット式)	110,000	79,800
パナソニック FS-PC1(MSXシリーズ用48ドットカラープリンター)	59,800	49,800
SONY HBP-F1C(MSXシリーズ用カラープリンター)	49,800	39,800
増設RAMボード		
メルコ HC-256L(256K)	12,000	9,800
メルコ HC-512L(512K)	17,000	14,800
メルコ HC-U2L(128Kチップ)	6,700	6,000
メルコ EMJ-2000R(2メガEMS)	29,800	22,800
メルコ EMJ-4000R(4メガEMS)	44,800	31,800
I/Oデータ FA-34-4M(FA用内蔵4メガ)	35,000	28,000
メルコ EFA-4000(FA用内蔵4メガ)	38,000	28,000
メルコ EFA-8000(FA用内蔵8メガ)	78,000	55,800
メルコ EDA-4000R(DA2、RA21用内蔵4メガ)	38,000	28,000
メルコ RCD-2000(98ノート用2メガカード)	23,500	18,500
メルコ RCD-4000(98ノート用4メガカード)	44,800	33,800
メルコ ENT-2000(98NS/T用内蔵2メガ)	19,800	16,800
I/Oデータ NT-34-6M(98NS/T用内蔵6メガ)	48,000	36,800
タウンズ周辺機器		
富士通OA HM-V01T(タウンズ用1MB)	14,800	11,900
富士通OA HM-V02T(タウンズ用2MB)	24,800	19,900
富士通 FMT-SP101(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	29,800	22,800
富士通 FMT-412A(タウンズ用ビデオカードII)	40,000	30,000
富士通 FMT-411(タウンズ用ビデオカード)	35,000	26,800
富士通 FMT-TU101(タウンズTVチューナーユニット)	39,800	29,800
富士通 PM1200F(1200ボーモデム)	21,000	16,800
富士通 FMMD311G(2400ボーモデム)	35,800	28,000
モデム		
NEC コムスタークラブ24/5(2400ボーMNP5モデム)	39,800	29,800
NEC コムスター300(300ボーモデム、限定特価)	24,800	8,800
オムロン MD-24FB5V(2400ボーMNP5モデム)	39,800	32,800
オムロン MD-24FP5V(2400ボーMNP5小型モデム)	36,800	28,000
オムロン MD-96FD5V(9600ボー超高速モデム)	88,000	64,800
アイワ PV-M24B5(2400ボー、MNP5モデム)	39,800	27,000
その他の周辺機器		
タケル 98カラーCRTパック(NS/E、NS/T用カラーCRTパック)	7,800	5,900
エム・エス・アイ スピークボード(98用音声発生ステレオFM音源ボード)	49,800	24,800
エム・エス・アイ SS-10(98用ステレオFM音源ボード)	19,800	11,000
エース電子 AF-35S(3.5″1ドライブ)	24,800	19,800
エース電子 AF-35W(3.5″2ドライブ)	44,800	32,800
アキュレート FD-50S(5″1ドライブ)	29,800	23,900
アキュレート FD-50W(5″2ドライブ)	47,800	39,800
TS TS-3ER1(3.5″1ドライブ自動切替)	44,800	35,800
TS TS-3ER2(3.5″2ドライブ自動切替)	64,800	46,800
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	36,800	31,800

上記の価格表の他にも、激安価格で販売いたしております。お気軽にお問い合せください。また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも扱っておりますのでお問い合せください。下取商品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。

新品も、どこにも負けない激安特価!!

新品販売のページ

※8/8(土)〜8/11(火)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売部とも休業させて頂きます。

新品代金引換配送OK!

盗難でも安心総合保険システム!!

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売 受付センター

日本マイコン流通センター

03(3463)4455 (ヨシコウ)

通信販売 送金先

大和銀行 渋谷支店 (普)6400197

住友銀行 渋谷東口支店 (普)1133110

協和埼玉銀行 渋谷支店 (普)451454

さくら銀行 渋谷支店 (普)5546936

郵便振込口座 東京6-168261

●口座名義/㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付

FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

年中無休 (AM10:00〜PM7:00)

☎03(3463)4455

FAX.03(3463)2394

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店



※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

毎週水・木曜日定休 (AM10:30〜PM7:00)

☎0422-21-9972

FAX.0422-21-9942

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古販売のページ

※8/8(土)〜8/11(火)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売部とも休業させて頂きます。

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

中古品代金引換配送OK!

中古新品の組合せは自由!

ボーナスセール実施中!! 夏・冬ボーナス2回払いOK!

今月の特選中古品①

NEC PC-9801VX4



定価¥693,000
特価¥165,000

- 16ビット9801本体
- 20メガHDD内蔵
- 現在の98用ソフトの動作致します。

回数	1回目	2回目以降
15回	¥13,394	¥12,700
20回	¥10,741	¥ 9,900
36回	¥ 8,487	¥ 5,900

クレジット表は、消費税込の価格です

エプソン PC386Book-L



定価¥378,000
特価¥169,000

- 32ビットノートパソコン
- 3.5"ドライブ2基搭載
- レジューム機能搭載

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,988	¥16,100
20回	¥11,762	¥10,100
36回	¥ 6,699	¥ 6,100

クレジット表は、消費税込の価格です

キヤノン LBP-B406



定価¥598,000
特価¥168,000

- B4/A4/B5レーザープリンター
- PC-PR201Hエミュレーションモード搭載
- 手差しが可能ですので名刺やハガキにも簡単に印刷ができます。

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,940	¥16,000
20回	¥10,557	¥10,100
36回	¥ 8,896	¥ 6,000

クレジット表は、消費税込の価格です

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5251-02(8"FD×2、カラーCRT一体型)	698,000	98,000より
NEC N5200-07ADI(N5261-24、8"FD×2、80386SX)	――	188,000より
NEC N5200-07ADII(N5261-27、5"FD×1、40メガHDD、80386)	――	218,000より
NEC N5261-11B(8"FD×1、20メガHDD、80286)	930,000	158,000より
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	105,000
NEC PC-9801NV(98ノート)	248,000	128,000
NEC PC-9801NS(32ビット98ノートSX)	298,000	155,000
NEC PC-9801NS/T(32ビット98ノートSX)	288,000	189,000より
NEC PC-9801LX5C(ラップトップ、カラー液晶、40メガHDD内蔵)	748,000	285,000より
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588,000	185,000より
NEC PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	148,000
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866,000	285,000より
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	108,000より
NEC PC-9801T/S5(カラー液晶、40メガHDD内蔵、ラップトップ)	850,000	398,000より
NEC PC-98XA/2	698,000	59,800より
NEC PC-98XL2(ダブル)(40メガHDD内蔵)	988,000	390,000より
NEC PC-98XLモデル2	575,000	158,000より
NEC PC-98XLモデル4(20メガHDD内蔵)	835,000	185,000より
NEC PC-9801DX2/U2	318,000	175,000より
NEC PC-9801RX4(20メガHDD内蔵)	566,000	189,000
NEC PC-9801VX41(20メガHDD内蔵)	630,000	169,000
NEC PC-9801VX4(20メガHDD内蔵)	693,000	165,000
NEC PC-9801VX21	433,000	149,000
NEC PC-9801VX2	433,000	135,000
NEC PC-9801VM11	328,000	128,000
NEC PC-9801VM4(20メガHDD内蔵)	830,000	115,000より
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	85,000
NEC PC-9801VF2	348,000	55,000
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238,000	49,800
NEC PC-9801EX2(FM音源搭載)	348,000	158,000
NEC PC-9801CS2(CRT一体型、FM音源搭載)	398,000	238,000より
NEC PC-9801CV21(CRT一体型、FM音源搭載)	355,000	169,000より
NEC PC-9801UR(3.5"1ドライブ、RAMドライブ)	218,000	138,000より
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、RAMドライブ)	348,000	158,000より
NEC PC-9801UX21(FM音源搭載)	348,000	145,000
NEC PC-88VA(超特価品)	298,000	42,800
NEC PC-8801MC2(CD-RAM標準装備)	199,000	44,800より
NEC PC-8801MC1	169,000	39,800
NEC PC-8801MA2	168,000	38,000
NEC PC-8801FE2(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	119,000	49,800
NEC PC-8801	228,000	8,000
エプソン PC-386LSR-STD(32ビットラップトップ)	538,000	318,000
エプソン PC-386LSX-H40(32ビット/カラーラップトップ、40メガHDD内蔵)	800,000	368,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	299,000
エプソン PC-386Note-A(32ビット、Note型)	268,000	154,000
エプソン PC-386Note-AE1(32ビット、Note型)	238,000	159,000
エプソン PC-386Note-W-2(32ビット、Note型、2ドライブ)	278,000	164,000
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	169,000より
エプソン PC-286X-H20(20メガHDD内蔵)	563,000	175,000より
エプソン PC-286VF-H20(20メガHDD内蔵)	423,000	125,000より
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	85,800より
エプソン PC-286LST-STD(ラップトップ)	518,000	228,000
エプソン PC-286LS-H40(ラップトップ、40メガHDD内蔵)	703,000	228,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	99,800
エプソン PC-286L-H10-N(ラップトップ、10メガHDD内蔵)	468,000	118,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	115,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593,000	165,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	129,000
エプソン PC-286NOTE-F	198,000	118,000
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	65,000より
東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228,000	68,000より
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	108,000より

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	89,800
東芝 J3100SL-021(16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	448,000	128,000
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258,000	138,000
東芝 J3100SX-041VW(32ビットダイナブック、VGA対応、40メガHDD内蔵)	428,000	248,000より
東芝 J3100SGT-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	948,000	385,000より
東芝 J3100GS-021(ダイナブック286GS、20メガHDD内蔵)	498,000	148,000
東芝 J3100GT-002(32ビットラップトップ、2FDD仕様)	498,000	168,000
東芝 J3100GT-021(20メガHDD内蔵)	698,000	198,000
東芝 J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848,000	288,000
東芝 J3100GXS-101(32ビット、プラズマモニター、100メガHDD内蔵)	948,000	448,000
東芝 J3100B-12(10メガHDD内蔵)	――	69,800
東芝 パソピア16(16ビット、5"ドライブ2基仕様、PA7162CRT付)	566,000	28,000
シャープ CZ-604C(X68000Super)	348,000	158,000より
シャープ CZ-634C(X68000XVI)	368,000	224,000より
シャープ CZ-674C(X68000Compact-XVI)	298,000	218,000より
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	34,800
シャープ CZ811C(X1-F10)	79,800	9,800
シャープ CZ822C(X1-G30)	118,000	24,800
シャープ CZ850C(X1turbo10)	118,000	12,800
シャープ CZ852C(X1turbo30)	278,000	25,800
シャープ CZ862C(X1turbo40)	258,000	26,800
シャープ PA-8600(電子手帳)	28,000	14,800
IBM 5541-M08(3.5"2HD1FD&20メガHDD、16ビット)	870,000	128,000より
IBM 5541-M19(3.5"2DD1FD&30メガHDD、16ビット)	――	118,000より
IBM 5541-P08(3.5"2HD1FD&20メガHDD、カラー対応、16ビット)	1,015,000	158,000より
IBM 5541-P12(3.5"2HD2FD、カラー対応、16ビット)	――	128,000より
IBM 5541-P19(3.5"2DD1FD&30メガHDD、カラー対応、16ビット)	――	148,000より
IBM 5551-K08	――	お電話にて
IBM 5551-M08(5"1FD&20メガHDD、16ビット)	1,065,000	128,000より
IBM 5551-M19(5"1FD&30メガHDD、16ビット)	――	118,000より
IBM 5551-P19(5"1FD&30メガHDD、カラー対応、16ビット)	――	148,000より
IBM 5551-S09(32ビット、80386-16MHz、30メガHDD内蔵、3.5"×1)	695,000	248,000より
IBM 5551-T0A(32ビット、80386-20MHz、60メガHDD内蔵、3.5"×1)	――	338,000より
IBM 5561-H08	――	お電話にて
IBM 5571-T0A	――	お電話にて
IBM 8580071(USAモデル)	――	お電話にて
三菱 MAXY(M3201-A12)(AXラップトップ、20メガHDD内蔵)	548,000	159,000より
三洋 MBC-17JH40(AXパソコン、40メガHDD内蔵)	550,000	158,000より
三洋 MBC-17JF(AXパソコン)	335,000	99,800より
富士通 FM16βFD1	355,000	35,000より
富士通 FM-R30FD	355,000	39,800より
富士通 FM-R50FD	380,000	89,800より
富士通 FM-R50-NB1	238,000	99,800
富士通 FM-R50-NX-1A(32ビット)	258,000	128,000より
富士通 FM-R60FD	455,000	99,800より
富士通 FM-R60KB101(FMR60用JISキーボード)	30,000	6,000
富士通 FM-TOWNS2本体	398,000	128,000
富士通 FM-TOWNSモデル80H本体(80メガHDD内蔵、新品同様)	623,000	258,000より
富士通 FM-TOWNSIICX20本体(新品同様)	333,000	218,000より
富士通 FM-TOWNSIIUX10(CRT一体型)本体(新品同様)	263,000	179,000より
富士通 FM-TOWNSIIUX20(CRT一体型)本体(新品同様)	288,000	185,000より
富士通 FM-8	228,000	7,000より
富士通 FM-7	126,000	8,000より
富士通 FM77AV1	128,000	12,800より
富士通 FM77AV2	158,000	14,800より
富士通 FM77L4	238,000	24,000より
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SS12)	425,000	138,000より
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SD12)(20メガHDD内蔵)	625,000	168,000より
富士通 ファコム9450ΣmkII本体(F9452SD12A)(20メガHDD内蔵)	790,000	228,000より
三菱 マルチ16IV(MP-1655-B20)+MP-205GM(モノクロモニター)	――	178,000
三菱 マルチ16IV(MP-1655-B22)+MP-435CM(カラーモニター)	――	198,000
沖電気 IF-800シリーズ各種	――	50,000より
日立 B16EX2(附属品無し)	368,000	15,000より

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
アップル マッキントッシュLC(2MB/HDD40)+専用カラーCRT(新品限定)	468,000	289,000
SONY PCX-300H62(Q-L、250メガHDD内蔵、4メガRAM増設済、処分特価)	773,000	180,000より
MSX、MSX2、MSX2+		
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	44,800
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	29,800
パナソニック FS-5500F2(MSX2、FDD×2)	228,000	69,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1FX(MSX2)FDD×1	57,800	39,800
パナソニック FS-A1ST(MSX-turboR)FDD×1	89,800	52,800
パイオニア PX-V60(MSX)	――	10,000より
日立 MB-H3(MSX2、V-RAM64K)	99,800	12,800
三菱 ML-F120(MSX)	64,800	10,800
ヤマハ SX-100(MSX)	36,800	10,800
ワープロ		
NEC FWP-70(文豪ミニ7、9"CRT、3.5"FDD、24ピン印刷)	198,000	49,800
富士通 オアシスポケット(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ)	128,000	69,800
東芝 JW-500(トスワード500、3.5"&5"&CRT)	――	138,000より
東芝 JW-98UP(ロータス1-2-3搭載、3.5"FDD、10キー付)	298,000	169,000
東芝 JW-90B(A4サイズ、3.5"FDD、ノートワープロ、プリンター別)	148,000	45,800より
リコー リポート2100(9"CRT、3.5"FDD、24ピン印刷、データベース&表計算)	――	79,800
シャープ WD-A551-J(液晶、3.5"FDD、スーパーアウトライン印刷)	220,000	79,800
シャープ WD-A600-J(9"CRT、3.5"FDD、48ピン印刷)	142,000	55,800
シャープ WD-A620-J(10"CRT、3.5"FDD、56ピンアウトライン印刷)	145,000	69,800
シャープ WD-A630-J(10"CRT、3.5"FDD、56ピンアウトライン印刷、毛筆)	145,000	76,800
シャープ WD-A900(9"CRT、3.5"FDD×1、48ピン印刷)	198,000	72,500
キヤノン キヤノワードα335(12"CRT、3.5"FDD×2、56ピンB4印刷)	218,000	59,800
キヤノン キヤノワードα100(12"CRT、3.5"FDD、B4印刷)	188,000	44,800
キヤノン キヤノワード80(14"CRT、3.5"FDD)	1,380,000	24,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
NEC PC-9881(8"2D 2ドライブ)	388,000	15,800
NEC PC-9881K(8"2D 2ドライブ)	320,000	19,800
NEC PC-98H33K(10メガハードディスク)	228,000	26,800
NEC PC-98H51(20メガハードディスク、I/F別売)	428,000	29,800
NEC PC-98H51N(20メガハードディスク、I/F別売)	298,000	29,800
NEC PC-98H81(8"2D 1ドライブ+10メガハードディスク)	530,000	39,800
NEC CD-101(PC用CD-ROMドライブ)	138,000	29,800
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ+I/Fセット)	57,800	29,800
NEC PC-HD100RB2(100メガHDD、外付、98用SCSI I/F付)	125,000	88,000
NEC PC-HD170RB(170メガHDD、外付、98用SCSI I/F付)	185,000	128,000
ジェフ GJ-120(120メガHDD、外付、98用SCSI I/F付)	118,000	69,800より
ジェフ GJ-200(200メガHDD、外付、98用SCSI I/F付)	148,000	89,800より
ジェフ GE-120(120メガ、98FA.FS.FX用SCSIハードディスク)	108,000	69,800より
ジェフ GE-240(240メガ、98FA.FS.FX用SCSIハードディスク)	148,000	95,000より
日本アルトス バース100FN(105メガ、98FA.FS.FX用SCSIハードディスク)	99,800	64,800より
ティアック PH-130(98NS/E.T.NC用130メガHDD)	128,000	75,000より
CRC CRC-IHE80(98NS/E.T.NC用80メガHDD)	108,000	59,800より
テクノジャパン PD-130RS(130メガHDD、98用SCSI I/F付)	198,000	74,800
エプソン PC-286LFDIF(PC286L用FD I/F)	28,000	18,800
エプソン PCNTHD20(PC386NA.BL.AE用20メガHDD)	100,000	46,800
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	10,000
エプソン TF-10FM(5"2D 2ドライブFM用)	128,000	19,800
ロジテック LFD-391R(3.5"FDD、1ドライブ、新品限定)	59,800	29,800
ロジテック LFD-391RE(3.5"FDD、1ドライブ)	59,800	24,800
アイテック IT-RL90(94メガHDD、RA・DA専用内蔵SCSI)	198,000	68,800
緑電子 びるとN40(08NC/E.T.NC用40メガHDD)	98,000	49,800より
緑電子 DOODA A-100(100メガHDD、98用SCSI I/F付)	118,000	67,800より
緑電子 DOODA A-120(120メガHDD、98用SCSI I/F付)	158,000	79,800より
緑電子 POKEDY-R2-C4(40メガHDD、携帯サイズ)	89,800	39,800
緑電子 PS-90(90メガSCSIハードディスク、98用I/F付)	158,000	64,800より
緑電子 Little-B4(40メガHDD、I/F別売)	158,000	34,800より
緑電子 Little-B4N(40メガHDD、98用I/F付)	148,000	49,800
スペース LHP-40(40メガハードディスク、98用SCSI I/F付)	――	55,800
SONY RMO-S5500(5インチ光磁気ディスク、SCSI)	398,000	248,000

中古パソコン3大メリット

かしこい人は中古パソコンを選ぶ!!

①とにかく安い! 同じ予算で、より良い商品が買えます。または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます!

②買い換えや売却にも断然有利! 新品を買うと、箱を開けたその日から中古になってしまいます。中古ならば、最初っから中古のまま! つまり、新品を買っても、中古を買っても、あなたが売るときは同じ中古。損が少なく手放すことができます。

③万全のアフターサービス 中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン流通センターでは細部にわたる検査を行い、完璧な中古品を販売いたします。もちろん保証書もついてます。希望の方には、さらに盗難や事故の故障にも対応する「パソコン総合保険」にも加入できます。

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

- 全品リフレッシュ
- 検査済メーカータイアップ保障で安心
- 新品と組合せOK!
- 夏・冬ボーナス2回払いOK!
- ボーナス月のみの支払もOK!(ボーナス4回払、6回払)
- ボーナス一括払いOK!

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   - 4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   - 4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

中古販売のページ

※8/8(土)〜8/11(火)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売部とも休業させて頂きます。

ボーナス一括払いから、ボーナス2〜6回払い (ボーナス月のみの支払いOK!)

中古在庫数日本一! 安心のアフターサービス

今月の特選中古品②

富士通 オアシスポケット

定価¥128,000

特価¥59,800

- 持ち運に最適! ポケットワープロ
- システム手帳機能
- スケジュール管理や名簿管理も可能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,098	¥10,900
12回	¥ 5,977	¥ 5,700
24回	¥ 4,297	¥ 3,000

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-9801UR/20

定価¥348,000

特価¥158,000

- 20メガHDD内蔵デスクットップ98
- 3.5″FDD1基&1メガRAMドライブ搭載
- FM音源内蔵

回数	1回目	2回目以降
15回	¥12,283	¥12,200
24回	¥ 9,661	¥ 8,000
36回	¥ 6,366	¥ 5,700

クレジット表は、消費税込の価格です

三菱 JUM-1471AN

特価¥59,800

- 14インチ、アナログ/デジタルカラーモニター
- ビデオ入力端子付
- 4000文字/2000文字対応
- ハイレゾ対応

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,098	¥10,900
12回	¥ 5,977	¥ 5,700
24回	¥ 4,297	¥ 3,000

クレジット表は、消費税込の価格です

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
漢字プリンター		
NEC PC-PR201V(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	79,800
NEC PC-PR201B(136桁、24ピン、ドット)	99,500	49,800
NEC PC-PR201H-24(201V/Hシリーズシートフィーダー)	65,000	29,800
NEC PC-PR201-24(201シリーズシートフィーダー)	38,000	19,800
NEC PC-PR201-23(201シリーズ用トラクターフィーダー)	20,000	9,000
NEC PC-PR201TH(136桁、24ピンカラー熱転写)	145,000	59,800
NEC PC-PR201T-02(201T/101T用第2水準ROM)	20,000	12,800
NEC PC-PR201T-15(201TL用ピンフィーダー)	10,000	6,000
NEC PC-PR101GS-03(101GS用トラクターフィダー)	13,000	6,900
NEC PC-PR101TL-04(101TLシリーズ用シートフィーダー)	18,000	10,000
NEC PC-PR601(ページプリンター)	585,000	158,000
NEC PC-PR602R(B4ページプリンター)	498,000	164,000
NEC PC-PR350(48ピン、カラー熱転写、単票給紙式)	168,000	99,800
NEC PC-PR406(24ピン、カラー、熱転写)	99,800	34,800
NEC PC-PR406-02(PR406用第2水準ROM)	23,000	9,000
NEC PC-PR406M-01(406シリーズ用シートフィーダー)	22,800	9,000
NEC PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234,000	19,800
NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176,000	19,800
NEC NK-3618-22(80桁、18ピン、ドット)	234,000	16,800
NEC NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253,000	29,800
NEC NM-9400(136桁、24ピン、ドット)	310,000	32,800
NEC NM-9700(80桁、24ピン、カラードット)	163,000	59,800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	49,800
NEC NM-5020(136桁、24ピン)	370,000	89,800より
富士通 OAPR-101(オアシス用、24ピン、熱転写、A4縦)	45,000	24,800
富士通 FMRP-201(24ピン、熱転写)	——	39,800
富士通 FMPR-302T2(FMRP302A用トラクターフィーダー)	10,000	5,000
富士通 FMPR-351(136桁、24ピン、ドット、トラクター標準装備)	250,000	64,800
富士通 FMPR-353G(136桁、24ピン、ドット、新品限定)	138,000	89,800
富士通 FMPR-353C2(FMPR353A用シートフィーダー)	40,000	15,000
富士通 CULPRT-25-10(ドット)	——	8,000
富士通 MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	300,000	49,800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	49,800
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	59,800
シャープ MZ-1P06(80桁、ドット)	234,000	19,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	12,800
シャープ IO-735(カラーイメージプリンター、インクジェット)	248,000	118,000
シャープ IO-735X(カラーイメージプリンター、インクジェット)	248,000	148,000
エプソン IP-130K(136桁、インクジェット)	520,000	39,800
エプソン HG800PC(80桁、24ピン、インクジェット)	168,000	54,800
エプソン HG2000PC(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83)	198,000	69,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	55,000
エプソン HG3000CSFS(HG3000/4000/4800用シートフィーダー)	35,000	18,800
エプソン AP-900PC(80桁、24ピン、熱転写)	94,800	49,800より
エプソン AP-800PC(80桁、24ピン、熱転写)	99,800	46,800
エプソン AP-TU(AP800用トラクターユニット)	7,000	3,800
エプソン AP-80K-PC(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	28,000
エプソン AP-80K-FM(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	24,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、9ピン、ドット)	189,000	14,800
エプソン VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	189,000	49,800
エプソン VP-2000CSFS(VP2000/2600用シートフィーダー)	30,000	15,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	49,800より
エプソン VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	177,000	47,800より
エプソン VP-85K(80桁、24ピン、ドット、ESC/P)	118,000	34,800
キヤノン BJ-130J(NM)(136桁、インクジェット)	198,000	89,800
キヤノン LBP-B406(PCモデル、B4レーザープリンター)	598,000	185,000より
キヤノン LBP-B406S(B4レーザープリンター)	471,000	158,000より
キヤノン LBP-B406S(LIPSIII、PCモデル、B4レーザープリンター)	588,000	218,000より
スター AR-2400(136桁、24ピン、ドット)	188,000	39,800
ブラザー M1024P(80桁、24ピン、ドット、PCorMSX用)	118,000	29,800
ブラザー M1224P/X(80桁、24ピン、ドット、はがきモード付)	79,800	44,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	34,800
東芝 PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	34,800
精工舎 GP-550M(80桁、16ピン、ドット)	89,800	7,800
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99,800	5,800
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	14,800
カシオ LCS-2400 TYPE 60(B4レーザープリンター、PC対応)	1,200,000	118,000より
IBM 5553(PS/55シリーズ用)	——	15,000
IBM 5577-B01(PS/55シリーズ用24ドットビジネスプリンター)	——	お電話にて
SONY HBP-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	32,800
プリンター		
NEC PC-8826(4色カラープロッター)	148,000	16,800
NEC PC-PR401(A4、サーマル)	49,800	9,800
アップル レーザーライターPLUS(MAC用レーザープリンター)	1,218,000	198,000
エプソン RP-80F/TII(80桁、9ピン、ドット)	89,800	12,800より
エプソン MP-80(80桁、ドット)	129,000	5,800
エプソン MP-82(80桁、ドット)	——	5,800
エプソン MP-100(136桁、ドット)	——	7,500
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	8,000
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138,000	5,000
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	——	9,800
シャープ CE-125S(PC1261/1260用プリンター&マイクロカセット)	36,800	9,800
シャープ CE-140P(PC1360一体型、7色カラー)	43,000	15,800
シャープ CE-150(PC1500/1501用4色カラー)	49,800	14,800
松下 KX-P1091N(80桁、ドット)	89,800	7,800
ブラザー M-1009(ドット、FM用)	49,800	9,800
スター G-10XPJ(80桁、9ピン、ドット)	104,900	9,900
スター G-10XPII(80桁、ドット)	74,800	8,800
精工舎 GP-250(A4、ドット)	69,800	4,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	9,000
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	9,800
ソニー SMI-720(SMCシリーズ用)	——	9,800
カシオ FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138,000	7,800
日立 MP-1041A(80桁)	——	5,800
ロジテック KP-3000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98,000	5,000
ヤマハ PN-10(MSX用、ドット)	——	8,000
ディスプレイ		
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC N-5924(4000文字、ハイレゾ&ノーマル対応)	233,000	99,800
NEC N-5925L(4000文字、20インチ、ハイレゾ&ノーマル対応)	598,000	299,000
NEC N-5913L(4000文字、アナログ&デジタル)	138,000	49,800
NEC N-5915(4000文字、プラズマモニター)	198,000	79,800
NEC N-5911(4000文字、モノクロ)	65,000	19,800
シャープ 14M-114C(4000文字、デジタル)	118,000	29,800
シャープ 14M-141C(2000文字、デジタル)	69,800	15,800
SONY CPD-1403(AX用 14″ 0.38ピッチ)	125,000	49,800
三菱 HG39WEX(20″0.31ピッチ、24〜34KHz、アナログ、ハイレゾ対応)	——	208,000より
三菱 JUM-1471AN(4000文字、アナログ&デジタル、マルチ、ハイレゾ対応)	——	59,800
三洋 CMT-148HMB(AX用、14″、0.31ピッチ、マルチ)	128,000	56,800
富士通 FMT-DP533(FMタウンズシリーズ用)	69,800	49,000より
富士通 FMD-PC433(FMR-50専用)	123,000	20,000より
富士通 FMD-PC432(FMRシリーズ用)	128,000	20,000より
富士通 FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン)	89,800	39,800
富士通 MB-27311(4000文字、デジタル)	188,000	36,800
ニデコ NH-14DE(4000文字、デジタル)	99,800	29,800
IBM 8514001(IBM8580用カラーモニター)	——	39,800
IBM 5555-B06(PS/55用15″イエローモニター)	70,000	29,800
IBM 5515-300(JXシリーズ用14″カラーモニター)	132,000	29,800
モデム		
オムロン MD24FN4(98ノート用内蔵型、2400ボー)	39,800	21,800
NEC コムスター300(300ボー/全二重)	24,800	6,800
NEC SP-2400FAST(2400ボー/半二重、銀行やネットワーク等の接続用)	148,000	9,800
エプソン PCBMC(PC286BOOK用)	32,800	19,800
AIWA PV-H2400(2400ボー/半二重、銀行やネットワークの接続用)	98,000	49,800
AIWA PV-A1200MkII(1200ボー)	21,000	9,800
スキャナーなど		
エプソン NR-1000(スキャニオ、名刺自動入力装置、ソフト付)	350,000	258,000
シャープ JX-40(A4、256階調、A4スキャナー)	298,000	148,000
富士通 F6116IS2	——	12,000
富士通 F6166IS1(オアシス30用ハンディスキャナー)	36,000	18,000
IBM 5550用スキャナー	——	お電話にて
その他の周辺機器		
NEC PC-8801-01(8801用漢字ROM)	38,000	6,800
NEC PC-8801-30(88シリーズ用CD-ROMドライブ)	30,300	11,800より
NEC PC-8801-31(88シリーズ用CD-ROM I/F)	34,800	11,000より
NEC PC-8875(パーソナルタブレット)	138,000	36,800
NEC PC-88VA-01(88VAシリーズ用256KB増設RAM)	39,800	6,800より
NEC PC-9801-01(PC9801/E用漢字ROM)	30,000	8,800より
NEC PC-9801-25(スーパーインポーズユニット)	58,000	28,000より
NEC PC-9801-37(FAXボード)	125,000	58,000より
NEC PC-9873L(タッチスクリーン)	50,000	24,800より
ユニテック電子 GX-22(4メガプリンターバッファー)	——	29,800
アイワ DX-S55(CDプレーヤー)	——	10,000
カシオ CP-100(ハンディコピー)	——	9,800
各社 PC98用FM音源ボード	——	7,800より
富士通 FMT-KB107(FMタウンズ用10キー付キーボード)	30,000	18,000より
富士通 FM50NSM128(FMノートブック用ICメモリーカード)	20,000	9,800
富士通 FM50NSM128(FMノートブック用ICメモリーカード、新品)	20,000	16,000
富士通 FMSC-201G(26万色ハンディカラースキャナー)	89,800	46,800
富士通 FMT-351(80387数値演算プロセッサー)	120,000	49,800
I/Oデータ PIO-31SS-4M(J3100用4メガカード)	——	26,000
インテル 80378DX-20MHz(演算プロセッサー)	——	25,000より
メルコ SB-4000MKII(98用4メガ増設RAM)	110,000	26,800
メルコ EML-4000(98LV.LX.LS拡張ユニット用4メガRAM)	128,000	35,800
メルコ EMP-2000L(286L、386BOOK用2メガRAM)	39,800	19,800
メルコ EMP-4000L(286L.386BOOK用4メガRAM)	64,800	36,800
IBM 各種ボード、周辺機器など	——	処分特価
沖電気 各種ボード、周辺機器など	——	処分特価

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

中古品代金引換配送OK!

在庫切れの場合ご予約も受付けます

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター 03(3463)4455 (ヨシコココ)

通信販売 送金先

- 大和銀行 渋谷支店 (普)6400197
- 住友銀行 渋谷東口支店 (普)1133110
- 協和埼玉銀行 渋谷支店 (普)451454
- さくら銀行 渋谷支店 (普)5546936
- 郵便振込口座 東京6-168261
- ●口座名義/㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休

☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店



㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM10:30〜PM7:00) 毎週水・木曜日定休

☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店



※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告 7P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

FUJITSU FM TOWNSフェアー

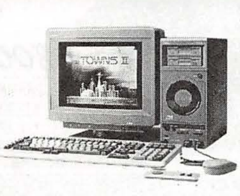
フェアー記念特典付

FM TOWNS

FM TOWNSは、故障の際、サービスマンがうかがいます。

※8/8(土)〜8/11(火)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売部とも休業させて頂きます。

FM TOWNS II CX



- CPUは32ビット386(16MHz)
- 540メガバイト大容量CD-ROM搭載
- 3.5″フロッピーディスク2基搭載
- メインメモリー2メガバイト
- SCSI I/F搭載
- Townsシステムソフト V2.1付属
- 40メガハードディスク搭載(CX40のみ)

B-F01 FMタウンズII CX20 激安ゲームセット

パソコンデスクプレゼント

	税別定価
FMタウンズII CX20(本体)	¥333,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ターボアウトラン(ドライブゲーム)	¥9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥482,200

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥18,607	¥16,500
30回	¥14,189	¥13,700
36回	¥13,698	¥11,700
60回	¥9,834	¥7,800

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F02 FMタウンズII CX20 ゲーム三昧セット

パソコンデスクプレゼント

	税別定価
FMタウンズII CX20(本体)	¥333,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
FMT-411(ビデオ出力付デジタイズカード)	¥35,000
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	¥9,800
ターボアウトラン(ドライブゲーム)	¥9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ライフ&デス(手術シミュレーション)	¥8,800
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
XakII(サーク2)	¥9,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥575,200

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,783	¥26,100
24回	¥22,248	¥20,200
36回	¥17,032	¥14,300
60回	¥14,308	¥9,500

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F03 FMタウンズII CX20 激安ゲーム&ワープロセット

パソコンデスクプレゼント

	税別定価
FMタウンズII CX20(本体)	¥333,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
FM-PR204B(A4漢字プリンター)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
日本語MS-DOS V3.1基本システム)	¥9,800
MSワークス(ワープロ&データベース統合ソフト)	¥40,000
ターボアウトラン(ドライブゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥633,600

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
20回	¥26,193	¥25,400
24回	¥22,991	¥21,500
36回	¥18,105	¥15,200
60回	¥15,087	¥10,100

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F04 FMタウンズII CX20 中古激安セット

34%引

フェアー特価 ¥300,200

	税別定価
FMタウンズII CX20(本体、中古)	¥333,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥462,600

回数	1回目	2回目以降
20回	¥19,771	¥18,000
24回	¥16,055	¥15,300
36回	¥13,146	¥10,800
60回	¥9,634	¥7,200

クレジット表は、消費税込の価格です

FM TOWNS II UX



- CPUは32ビット386SX(16MHz)
- 540メガバイト大容量CD-ROM搭載
- 3.5″フロッピーディスク2基搭載
- メインメモリー2メガバイト
- SCSI I/F搭載
- Townsシステムソフト V2.1付属
- 10インチカラーCRT一体型

B-F05 FMタウンズII UX20 激安ゲームセット

パソコンデスクプレゼント

	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
ターボアウトラン(ドライブゲーム)	¥9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
XakII(サーク2)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥377,200

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,006	¥12,800
30回	¥13,239	¥10,500
36回	¥11,780	¥9,000
60回	¥8,945	¥6,000

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F06 FMタウンズII UX20 ゲーム三昧セット

パソコンデスクプレゼント

	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-411(ビデオ出力付デジタイズカード)	¥35,000
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	¥9,800
ターボアウトラン(ドライブゲーム)	¥9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ライフ&デス(手術シミュレーション)	¥8,800
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
XakII(サーク2)	¥9,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥460,400

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥21,691	¥20,700
30回	¥13,880	¥13,300
36回	¥11,950	¥11,400
60回	¥8,031	¥7,600

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F07 FMタウンズII UX20 激安ゲーム&ワープロセット

パソコンデスクプレゼント

	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FM-PR204B(A4漢字プリンター)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
日本語MS-DOS V3.1基本システム	¥9,800
MSワークス(ワープロ&データベース総合ソフト)	¥40,000
ターボアウトラン(ドライブゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥509,000

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥18,968	¥16,900
30回	¥15,371	¥14,000
36回	¥13,361	¥12,000
60回	¥9,322	¥8,000

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F08 FMタウンズII UX20 中古激安セット

36%引

フェアー特価 ¥226,200

	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体中古)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
アフターバーナー(人気シューティングゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価	¥357,600

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,509	¥17,400
20回	¥14,194	¥13,600
36回	¥11,227	¥8,100
60回	¥8,745	¥5,400

クレジット表は、消費税込の価格です

FMタウンズ用周辺機器

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
ハードディスク			
ニューテック	NTjr-100FM(104メガ、SCSI)	125,000	89,800
ニューテック	NT-180FM(184メガ、SCSI)	168,000	118,000
ロジテック	LHD-FM100(103メガ、SCSI)	128,000	88,000
システムサコム	HD-JH040(42メガ、SCSI)	89,000	65,800
システムサコム	HD-JH0100(100メガ、SCSI)	128,000	89,800
システムサコム	HD-JH0130(130メガ、SCSI)	148,000	105,000
システムサコム	HD-JH0170(173メガ、SCSI)	189,000	134,000
漢字プリンター			
富士通	FM-PR204B	80,000	39,900
富士通	FMJP-101G(80桁インクジェット)	79,800	59,800
富士通OA	シティライター PR-B400	98,000	69,800
富士通OA	シティライター PR-A600	148,000	108,000
富士通OA	シティライター PR-35T	98,000	68,000
富士通OA	シティライター PR-30T	89,000	62,000
富士通OA	シティライター PR-40T	120,000	83,500
富士通アイソ	ジョイライター FP-110	49,800	39,900
富士通	FM60-711(プリンターケーブル)	6,800	6,000
増設RAMボード			
富士通OA	HM-V01T(1MB)	14,800	11,900
I/Oデータ	FJ-S1M32-2ME(2MB)	21,000	16,800
I/Oデータ	FJ-S1M32-4ME(4MB)	35,000	28,000
I/Oデータ	FJ-S1M32-8ME(8MB)	65,000	49,800
I/Oデータ	JDS-1MNE(タウンズIIシリーズ用1MBSRAMカード)	34,000	26,800
モデム			
富士通	PM1200F(1200ボーモデム)	21,000	16,800
富士通	FMMD311G(2400ボーモデム)	35,800	28,000
富士通	FMT-MD202(1200ボータウンズ内蔵モデム)	30,000	24,800
富士通	FMT-MD301(2400ボータウンズ内蔵モデム)	49,000	39,900
アイワ	PV-M24B5(2400ボー小型モデム)	39,800	27,000
オムロン	MD-24FB5V(2400ボーMNP5モデム)	39,800	32,800
オムロン	MD-24FP5V(2400ボーMNP5小型モデム)	36,800	28,000
その他の周辺機器			
富士通	FMT-KB501(テンキーボード)	12,000	9,900
富士通	FMT-SP101(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	29,800	22,800
富士通	FMT-412A(タウンズ用ビデオカードII)	40,000	30,000
富士通	FMT-411(タウンズ用ビデオカード)	35,000	26,800
富士通	FMT-TU101(タウンズTVチューナーユニット)	39,800	29,800
富士通	FMT-416(タウンズUX専用TVチューナーカード)	38,800	29,000
富士通	FMT-121(タウンズSCSIカード)	30,000	24,800
富士通OA	PB-01Tプリントボーイ(内蔵型プリンターアダプター)	24,800	19,800
富士通OA	PB-02プリントボーイ(外付型プリンターアダプター)	29,800	23,900
システムサコム	MC-P12T(MIDIカード)	19,800	16,800
人気ソフト			
富士通	日本語MS-DOS V5.0 基本セット	12,800	10,200
富士通	日本語MS-DOS V3.1 基本セット	9,800	7,800
富士通	Towns V-NET(パソコン通信ソフト)	18,000	14,400
富士通	Air Warrior(通信対戦フライトゲーム)	7,800	6,200
富士通	Habitat V2.1(ビジュアル通信ソフト)	6,800	5,400
富士通	フラクタルエンジン DEMO(超高速アニメBGV)	2,600	2,100
ウルフチーム	斬II タウンズスペシャル(シミュレーションゲーム)、	12,800	10,200
CSK	ハイパーメディア米会話(教育ソフト)	18,000	14,400
日本マイコン	テラ タウンズ(ワープロソフト)	32,000	25,800
ダットジャパン	ハイパーアドレス Ver2.0(住所録管理ソフト)	9,700	7,700

安心のサポートシステム

1. 組合せ自由!!
   当社ではセットのディスプレイに〔FMT-D533〕を採用しておりますが、ノングレア処理の高級タイプ〔FMT-DP535〕に変更すると全セットとも¥15,000(+消費税)プラスでOKです。
   なお、組合わせ自由ですのでお気軽にご相談してください。
2. 全品に安心の総合保険付き
3. 故障の場合も富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがいます。
4. 初期不良は即、交換します。
5. 当社は富士通FMタウンズ有力販売店です。安心してお求めになれます。
6. 設置も安心! パソコンデスクプレゼント!
   (ただしB-F04とB-F08のセットを除く)
   パソコンデスクが不要なかたはソフト1本とキーボードカバーをプレゼント!

7月8日〜8月31日 FM TOWNSハイパーステーション in 日本マイコン流通センター

組合せ自由! 当社でお求めのFMタウンズにはうれしい総合保険がついています。

富士通協賛!!

タウンズを自由にさわれるデモ機を展示!!

ダウンズプロスタッフが親切に説明致します。

新作ソフトを見て実演出来ます。



パソコンデスクやテレカやソフト等プレゼント多数!!

即決クレジットで当日持帰りOK!!

故障の際もサービスマンが伺います 安心!!

FM TOWNSフェアー

総合保険付

組合せは自由!! お気軽にご相談下さい

(ベーマガ 9月号)

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

中古買取り、下取りのページ

あなたのパソコンを高く買い取ります。

中古や新品への買い換えもOK!

※8/8(土)~8/11(火)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売部とも休業させて頂きます。

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのパソコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター

特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

買取品・下取品をお送り頂く際は、お近くの宅急便取扱店又は郵便局より送品して下さい。ご希望の方は当社より宅急便の会社にお宅まで取りに行かせることも出来ます。(送料はお客様負担です)

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格は全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は 渋谷駅前店 吉祥寺店 へご来店を!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
03-3463-4455㈹

(18才未満の方は、保護者の方にお話ししたうえで、お送り下さい。)

全国どこでもお電話一本で即、買取り

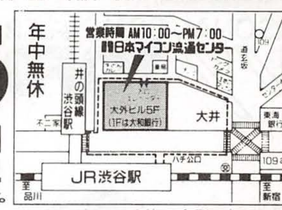
受付時間 AM10:00~PM7:00

東京受付 03[3463]4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(3463)2394

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00~PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

年中無休



エレベーターは建物の裏側にあります。

〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5F 日本マイコン流通センター　全国買取 係

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………24時間FAX受付
FAX 03(3463)2394 又は03(3496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日~10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル　㈱日本マイコン流通センター　無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL			
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額　月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。　ベーマガ 9月号

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。


元気冒険システム搭載!?
ファルコム純正アクションRPG
ぽっぷるメイル
Magical Fantasy Adventure
POPFULMAIL
PC-98版好評発売中!!
あ
酒
はらり
「あたし、メイル!
みんなァ
元気してた?」
ぽっぷる
ニュース!!
メイル
PC-98版
人気爆発!
■ PC-9801VM/UV以降
PC286/386シリーズ
5″2HD×3, 3.5″2HD×3
価格9,800円(税別)
■通信販売(送料無料)
●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。
●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION

C&C Computers and Communications

NEC

これから世の中に幅をきかす、小さなページプリンタです。



機能で、サイズで、価格で。ページプリンタは、ここまで来ました。

小さな文字も曲線も、鮮やかになめらか印字。	サイドの羽根をなくした、省スペース。	小コストで、ビジネスからパーソナルまで。
400dpi+SET機能	**コンパクト設計** 352(W)mm 412(D)mm 253(H)mm	**188,000円(税別)**

小さなボディに、先進機能を満載。◆明朝体とゴシック体。2種類のアウトラインフォントを標準装備。◆人気の98ソフトウェア資産をそのまま活かしながら、拡張性や機能性にすぐれた、プリンタ記述言語NPDL Level 2を搭載。◆A3→A4、B4→A4、帳票→A4、A4文書2枚→A4。充実の縮小機能を装備。◆標準250枚。別売の増設カセット(250枚)の組み合わせで最大500枚まで給紙可能。500枚でも設置面積はそのまま。◆201PLエミュレーションモードに対応。

※NPDL(NEC Printer Description Language)は、PC-9800シリーズ用の標準プリンタPC-PR201シリーズ、PC-PR602シリーズのコマンド体系を吸収・拡張したNECプリンタ記述言語です。※201PLはPC-PR201 Printer Languageの略称です。

NEC ページプリンタ、新登場。

さすがだね、98にはNECプリンタ。

NEW



日本語ページプリンタ
PC-PR1000/4
標準価格188,000円(税別)(EPカートリッジ標準添付)



240dpi+SET機能。
コストパフォーマンスを追求した実力機。
日本語ページプリンタ
PC-PR2000/2
標準価格368,000円(税別)(EPカートリッジ別売)



400dpi+SET機能。ビジネス分野のページプリンタ標準機。
日本語ページプリンタ
PC-PR2000/4
標準価格418,000円(税別)(EPカートリッジ別売)



400dpi+SET機能。CAD分野までカバーするA3対応の上位モデル。
日本語ページプリンタ
PC-PR4000/4
標準価格726,000円(税別)(EPカートリッジ別売)



NEW
ポストスクリプト™言語の日本語フォントを2書体装備。
400dpi+SET機能。Apple Talkにも対応。
日本語ページプリンタ(ポストスクリプト™言語対応)
PC-PR3000PS/4
標準価格670,000円(税別)(EPカートリッジ別売)



NEW
ポストスクリプト™言語の日本語フォントを5書体装備。
400dpi+SET機能。Apple Talkにも対応。
日本語ページプリンタ(ポストスクリプト™言語対応)
PC-PR3000PS/4F
標準価格970,000円(税別)(EPカートリッジ別売)

※Post Scriptは、米国アドビシステムズ社の商標です。※Apple Talkは、米国Apple Computer Inc.の商標です。

詳しい資料をご希望の方は、官製ハガキに資料請求券を貼付し、お名前、住所、電話番号、年齢をご明記の上 〒108-01 東京都港区芝5-7-1 日本電気株式会社 NEC PC(10-27075)ページプリンタ係までお送りください。

資料請求券
マイコンBASIC 8・8
ページプリンタ
10-27075

(技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。) NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(3452)8000 大阪06(943)9800 名古屋052(251)9800 東北022(262)9800 九州092(262)9800
受付時間…午前9:00～午後5:00月曜日～金曜日(祝日を除く)(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

NECグループ

第十一巻第九号通巻一二三号 一九九二年八月二十五日印刷 一九九二年九月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社㈱141東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(三四四五)六一一一

特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-09 T1018361090485